

DREAMCAST 100% NO OFICIAL
▪ NÚMERO #08 ▪ PRECIO 475 PTAS - 2,86 €
DC MAGAZINE
TODO DREAMCAST
TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Skate radical
MAKEN X
Espadas con espíritu
CODE VERONICA y ECCO THE DOLPHIN
Análisis en profundidad
Space Chanel 5
Sintoniza con la resistencia anti-alienígena
00008
8 414090 213240
MC

DC-M

Nº8 • 31 Agosto 2000
Edita MC Ediciones



Redacción
Passeig de Sant Gervasi 16-20
08022 Barcelona Tel. 93 254 12 50

Staff
Coordinación de Edición: **Miquel Echarri**
dc@mcediciones.es
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles, Manu González, Lucas Arraut, Javi Estalella, Héctor Zacarías, Joaquim Pujol, Maria Gemma Fortuny, Ferran Reig, Federico Pérez.**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefe de Publicidad: **Alfredo López**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca Y Sanabria Interior: D.G.P.
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones



Vacaciones... virtuales

¿Quién dijo vacaciones? Teníamos plaza reservada para un crucero por las islas griegas cuando (¡tachán¡) llegó la temible valija llena de productos Sega nuevos de trinque y además (¡maldición!) tan buenos que no tuvimos más remedio que deshacer la maleta y enchufar la DC para dedicarles las horas de análisis que merecían. Así es la vida de este puñado de Dreamcasteros encerrados en un sótano: siempre a pie de consola, para nosotros no existe el verano.

El año que viene nos hemos prometido quince días tomando el sol en las Galápagos, pero éste nos conformaremos con ver biquinis en *Dead or Alive 2*, arrecifes de coral en *Ecco the Dolphin* y hierba en la opción Wimbledon de *Virtua Tennis*. Tantas y tan interesantes eran las novedades llegadas a última hora (juzga tú mismo: *Makken X*, *Space Channel 5*...) que nos vimos obligados a reorganizar la revista eliminando, por una vez y sin que sirva de precedente, las secciones de Internet y DC-Mail. Vuestras cartas van a tener que esperar treinta días más en el buzón de nuestro esforzado Redactor Jefe. Y no sólo eso, lo peor es que no hemos encontrado dónde publicar la foto enviada por nuestro admirado Juan José Falcón, de Zamora, que respondió al reto de la sección de trucos del número 6 demostrándonos que había hecho un tiempo de 51'67" en el modo Time Attack de *Soul Calibur*. Nos quitamos el sombrero ante tu gesta, Juanjo, y prometemos publicar la foto el mes que viene. Esperamos que nuestros problemas de última hora no te hayan hecho perder tu apuesta.

Y eso es todo, amigos. Bueno, casi todo. Uno de los miembros de nuestra plantilla (ya descubriréis quién) está a punto de convertirse en la primera rata que abandona el barco. Se abre, el tío, y aún no sabemos muy bien por qué. Vale, quedarse sin vacaciones es duro, pero siempre nos quedará *Space Channel 5*. Bailando con Ulala las penas son menos, y si quería irse a Londres siempre podía hacerlo echando una partidita a la demo de *Metropolis Street Racer*. El mundo está lleno de gente que no sabe lo que quiere.



Contenido 08

Sumario


028 Hidden & Dangerous


026 Magnetic Neo


034 Stunt GP


062 Nightmare Creatures

056 Tony Hawk's Skateboarding

DC-M ESENCIAL

DC-M ESENCIAL

070 Ecco the Dolphin

DC-M RECOMIENDA

062 Code: Veronica

080 Silver

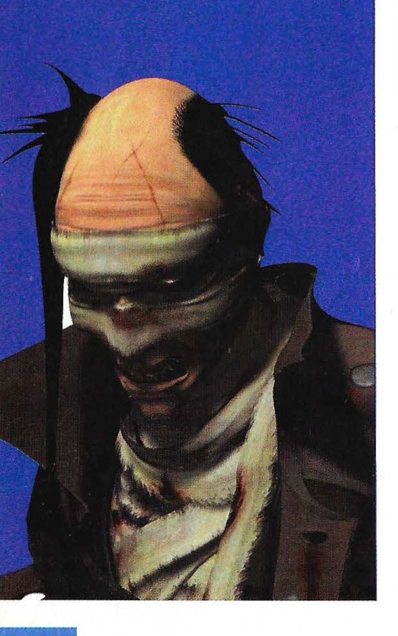
DC-M ESENCIAL

048 Sydney 2000

100 GTA2

020 Spirit of Speed

026 Maken X



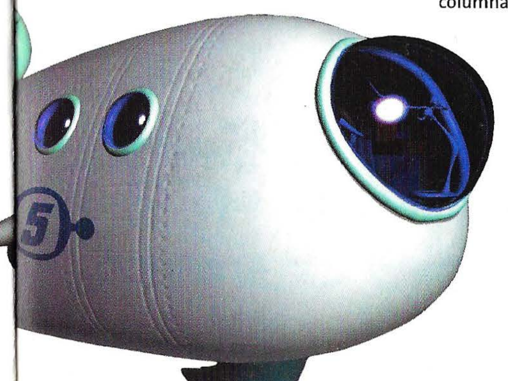
006 Feria E3 de los Ángeles
El espectáculo más grande del mundo

016 Expediente Capcom
Nuestros muchachos se infiltran en la sede de CAPCOM en Osaka y vuelven con jugosas primicias sobre títulos como POWER STONE 2

022 Space Channel 5
Baila, que ritmo te sobra ...

DC-GUÍA

MUNDO-DC





EN LA PORTADA



EL MAYOR ESPECT

Tres días, 62.000 personas. 120 títulos de Dreamcast. DC-M presenta la mayor feria de videojuegos del planeta.

3

CULO DEL MUNDO

El palacio de congresos de LA es un sitio enorme. Tiene dos salones principales separados por un inoportuno pasillo y varios espacios complementarios generosamente separados unos de otros. Todo está pensado para que los chicos de la prensa hagan ejercicio y recorran de arriba abajo este monumental recinto, siempre a la caza y captura de cualquier noticia que tenga que ver con vuestra plataforma favorita.**

Sí, la E3 es toda una prueba física, pero la verdad es que vale la pena. Nunca faltan títulos a los que tienes la oportunidad de jugar por primera vez e incluso otros de los que nunca habías oído hablar y que se convierten en gratas sorpresas. Sega montó un stand inmenso, variado y competitivo, lleno de juegos que nacen con sabor a clásico. En este reportaje nos concentramos en presentaros juegos de los que apenas habíamos publicado nada, en algunos casos ni siquiera imágenes en la sección de noticias. Ampliaremos en próximos números. Lee con atención y disfruta.


Uno de los raros momentos de tranquilidad en el stand de Sega

E3 EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

JUEGOS DE TIROS

QUAKE III ARENA

El shoot'em up más rápido del Oeste llega a tu DC



Quake III estaba conectado a la red en la E3, y permitía que los jugadores se acribillasen a tiros los unos a los otros.



El número de posibilidades aumenta la diversión

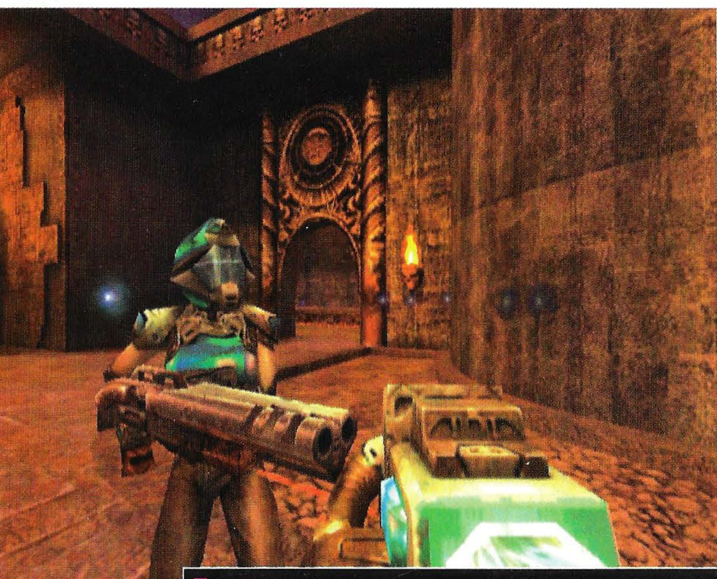


Cara a cara con el enemigo

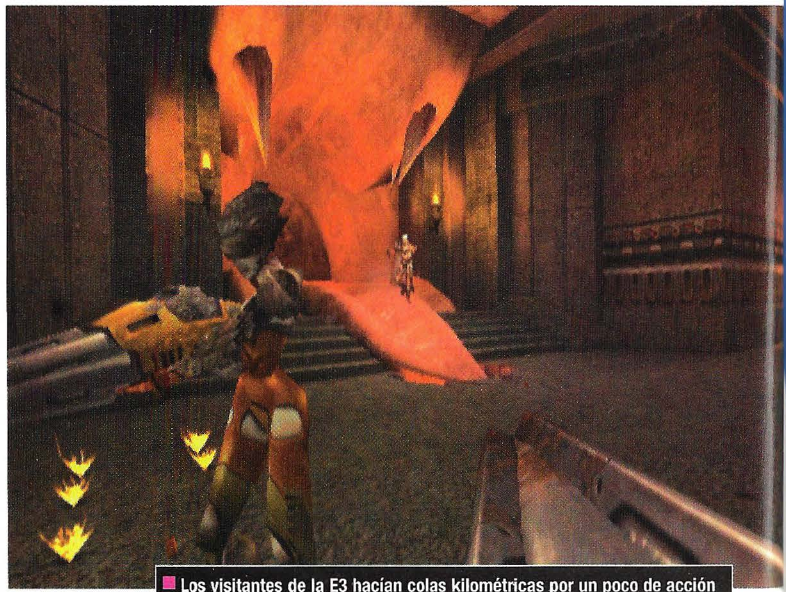
> Como de *Half-Life* se exhibieron imágenes de vídeo pero nada de material jugable, *Quake III Arena* era el encargado de acelerar los corazones de los fanáticos francotiradores que poseen una consola. Por esa razón, no debía extrañarnos que Sega hiciese de la conversión de la obra maestra de id una de la principales atracciones de su impresionante stand.

No sólo había una docena de máquinas para probar este juego, sino que Sega demostró su compromiso con el juego *online* permitiendo que se pudiese jugar a través de Internet. El potencial de las mortíferas plataformas cruzadas destacó gracias a la primera aparición del ratón de Sega. Los jugadores de PC habían menospreciado las posibilidades de los jugadores de DC a la hora de utilizar un *joypad*, ya que este instrumento les parecía demasiado sensible. Por suerte, parece que se han incluido diferentes niveles en el campo de juego. El resultado fue una aclamación general por parte del público de la E3 que, como siempre, debía votar los juegos que más le gustaban. Si querías jugar al *Quake* III había una larga cola. De todas maneras, con un par de meses de tiempo antes de que salga al mercado en E.E.U:U., el estudio de conversión de Raster Productions tiene aún trabajo por delante para elevar la calidad del juego hasta la de la versión de PC. Es evidente que la mayor parte de su trabajo inicial se ha centrado en la tarea de asegurar que el modo *online* estuviese a la altura de las circunstancias. A parte de algunos pequeños problemas, éstos parecían ser correctos. Sin embargo no se puede decir lo mismo de la velocidad de desarrollo, que en ocasiones bajaba de las 30 imágenes por segundo que Raster se marcó como objetivo. Además, la algo chapucera IA hacía que matar a tu adversario fuera algo parecido a la lotería, muy fácil a veces, imposible otros. Pero, en general, esta piedra angular del potencial *online* de la Dreamcast está madurando adecuadamente. Se acerca la hora de disparar...

Editor: **Activision/Sega** Desarrollador: **Raster Productions** A la venta: **Invierno**



Los gráficos del decorado son iguales que los de la versión de PC



Los visitantes de la E3 hacían colas kilométricas por un poco de acción



Estas imágenes de Half-Life para la Dreamcast prometen una conversión de calidad

HALF-LIFE

Unos gráficos mejores y una misión exclusiva dan nueva vida a un clásico del PC

> ¿El mejor juego de PC de todos los tiempos? Así es como algunos describen *Half-Life*, una mezcla explosiva de acción, suspense y argumento que revolucionó los juegos de tiros de primera persona cuando apareció en 1998. En *Half-Life* encarnas al científico Gordon Freeman, que trabaja tranquilamente en un experimento rutinario en el centro de investigación de alto secreto llamado Black Mesa.

Cuando ocurre un fallo en el experimento, aliens de otra dimensión invaden la base y Gordon debe encontrar una salida a través del subsuelo y pedir ayuda. Pero cuando llega la ayuda, se trata de comandos secretos del ejército que intentarán borrar toda señal del desastroso experimento, y eso incluye a Gordon. Estás solo contra todos. Seguro que éste argumento no es el colmo de la originalidad, pero es el hilo conductor a través del cual Valve integra la historia en una serie de sorprendentes episodios de acción que hacen que *Half-Life* sea difícil de olvidar. Otros atractivos del juego son la brillante IA de los comandos secretos que intentarán descubrir tu escondite, los tipos de armas que puedes disparar y otros científicos y guardias de seguridad de Black Mesa con los cuales puedes relacionarte y actuar.

La conversión está en manos de Captivation Digital Technologies que había creado previamente demostraciones tecnológicas para lanzar la DC en la E3 de 1998, y las primera imágenes del *Half-Life* de la DC demuestran que goza de un enfoque más dramático y de una variedad tecnológica mayor que el original de PC. Aún más emocionante, hay noticias de que la versión de DC también incluirá una nueva misión para un solo jugador llamada Guard Duty (Tarea de vigilancia). Esta misión es obra de Gearbox, que desarrolló la magnífica ampliación de *Half-Life* que llevó el nombre de *Opposing Force*. En la versión de DC tienes el papel de Barney, uno de los guardias de seguridad de Black Mesa, cuyo deber sólo consiste en escapar tan rápido como sea posible.

No hay noticias todavía sobre la opción para varios jugadores *de Half-Life* ni sobre si *Team Fortress*, el episodio policíaco, se incluirá en el juego. No dudéis de que os lo que explicaremos tan pronto como sepamos algo.

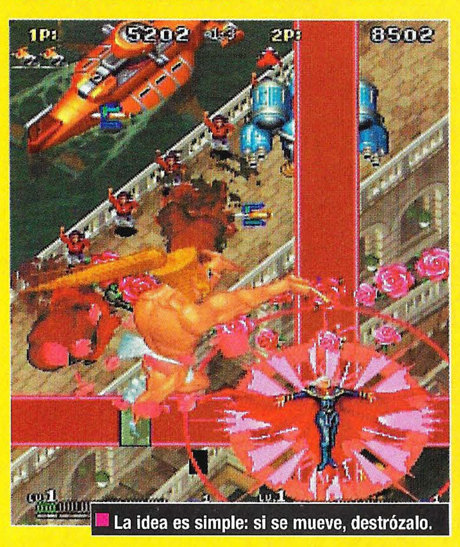
Havas ■ Captivation/Gearbox ■ Otoño

“ ”


El aspecto de las armas ha mejorado


Hasta los sabios chiflados parecen un poco más cuerdos

GUNBIRD 2



La idea es simple: si se mueve, destrózalo.

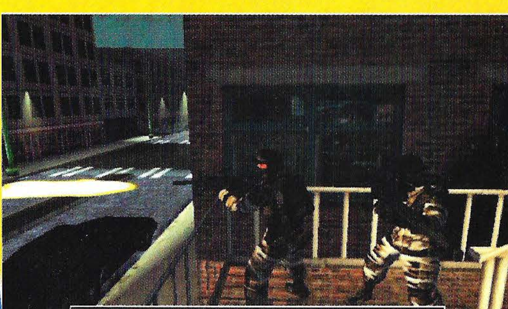
> Recientemente lanzado en Japón, *Gunbird 2* sigue el esquema de *scroll* vertical de *Psikio,* el juego de disparos de la Saturn. Claramente tradicional, este pequeño título hará las delicias de los fans de los juegos de disparos en 2D más sangrientos.

Aquellos que probaron los encantos de *Radiant Silvergun* o de *Layer Section* en la Saturn ya saben lo que les espera: un montón de balas, ítems desmesurados, enemigos extraños y héroes con forma de animales.

La versión americana corría por la E3 y, teniendo en cuenta que se supone que *Giga Wing* no debe tardar mucho en llegar a estas orillas, *Gunbird 2* le seguirá sin duda con la misma ola. Todos aquellos con el dedo impaciente por apretar el gatillo deberían empezar a encargarlo.

Virgin ■ Psykio ■ Septiembre

M.O.U.T. 2025


Matar a los terroristas. Hey, ¡eso es nuevo!

> Esta violenta aventura ambientada en un próximo futuro urbano y desarrollada por el equipo americano Zombie, te alista en un pelotón de élite anti-terrorista. Tu misión será proteger una serie de ciudades americanas de los extremistas extranjeros.

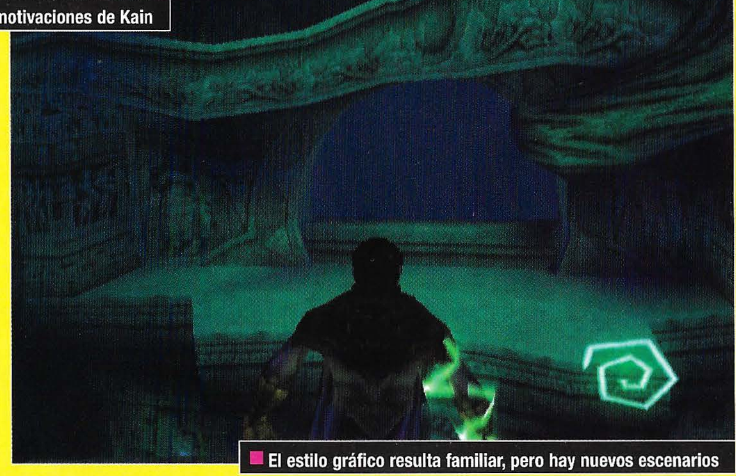
Este juego se ha diseñado con la ayuda de auténticos expertos en la lucha anti-terrorista e incluye también una modalidad de velocidad frenética. No pudimos jugar mucho en la E3, pero los gráficos tienen buena pinta y si la opción para varios jugadores de la versión de PC sobrevive, podría ser todo un lujo para los adictos de los juegos de disparos de primera persona.

Take 2 Interactive ■ Zombie ■ Sin fecha

SOUL REAVER II

Raziel regresa para más batallas sangrientas con el archienemigo Kain y su clan de vampiros

Aparentemente, la historia se sumerge en el pasado de Raziel y descubre las motivaciones de Kain


El estilo gráfico resulta familiar, pero hay nuevos escenarios

> *Soul Reaver*, que se mostró por primera vez en la E3, retoma la acción donde el título anterior la dejó, y te pone en el papel de Raziel, que todavía debe vengarse de Kain, que ahora ha viajado en el tiempo para escapar a tu ira. De esta manera, *SRII* recorre las épocas del *Soul Reaver* original y de los dos juegos *Omen Blood* que lo precedieron en la PlayStation.

Es evidente, si nos guiamos por la demo de la E3, que Crystal Dynamics escuchó las críticas que se hicieron de *Soul Reaver*, y promete un sistema de juego más consistente para esta secuela con acción en espacios

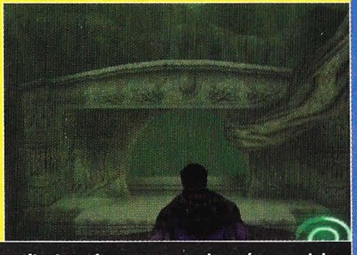
> "¡Habrá nuevas espadas!"

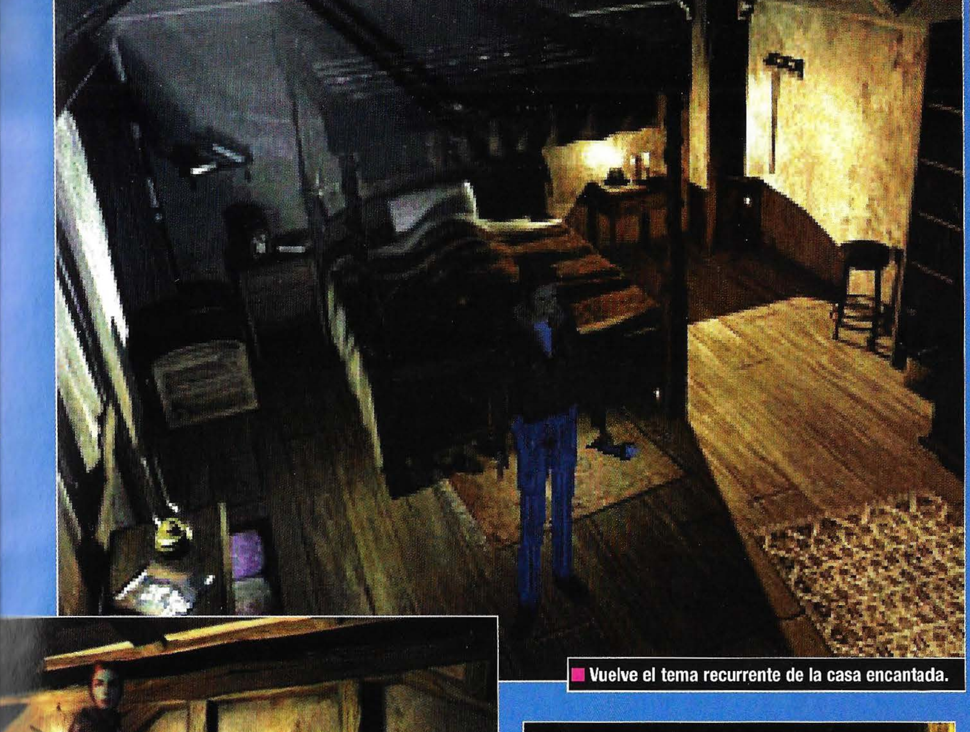
delimitados y sin recorridos inútiles y agobiantes. Los puzzles también son más elaborados, con menos repetitivos ejercicios de mover bloques y más enigmas de tipo espectral. Para ayudar con las estrategias más esotéricas, las pistas estarán inscritas en las paredes y otros elementos de la arquitectura.
Como su predecesor, *Legacy of Kain* no será algo lineal pero los jugadores tendrán que saber mucho más del juego que con *Soul Reaver*, que podía completarse sin pasar por muchos niveles. La verdad es que valdrá la pena visitar las nuevas localizaciones porque habrá más escenarios al aire libre, suburbios y antiguas zonas árabes y tailandesas. También habrá nuevas espadas, como la Earth Reaver y la Light Reaver, que puede emplearse como antorcha. Más noticias en menos tiempo de lo que creéis. ■

Proein/Eidos ■ Crystal Dynamics ■ Marzo del 2001

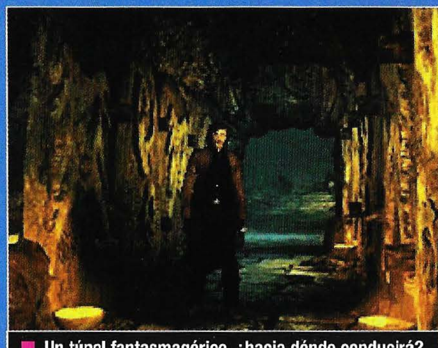


Nuestras viejas criaturas volverán, pero también se esperan montones de nuevos monstruos



Los puzzles utilizan la arquitectura de manera mucho más compleja


Vuelve el tema recurrente de la casa encantada.

Aline es la Claire Redfield de AITD.


Un túnel fantasmagórico, ¿hacia dónde conducirá?

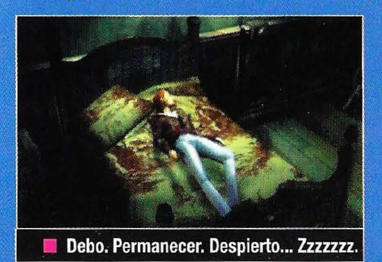
ALONE IN THE DARK IV

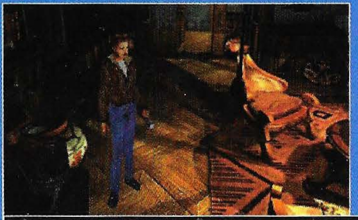
Vuelve el clásico del terror y la supervivencia

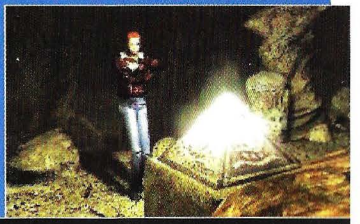
Infogrames ■ Darkworks ■ Otoño.

> Aunque Infogrames sólo exhibía en la E3 las versiones para PC y PlayStation, nos las arreglamos para conseguir algunas de las imágenes de la versión Dreamcast de *Alone in The Dark: The New Nightmare*. Aunque la serie *Resident Evil* se las arregló para llevarse casi todo el protagonismo, lo cierto es que fue *Alone in the Dark* el juego que inauguró el género conocido como "*survival horror*". Sólo piensa en el montón de dinero que pudo haber hecho Infogrames con él, los miles y miles de gafas siniestras que pudo haber vendido... Vaya, vaya.

Claramente influido por los diferentes *Resident Evil*. *AITD:TNN* te invita a jugar en el papel de Edward Carnby y la nueva heroína de turno, Aline. Parece ser que explorar y resolver acertijos todavía está a la orden del día, aunque en esta ocasión, la dinámica tiene mayor importancia (por ejemplo, tienes que encender una antorcha para deslizarte por estos lóbregos parajes y encontrar objetos o pistas). No se han olvidado de aquellos famosos tiradores, aunque además, vas a disponer de una amplia gama de armamento exótico, como las lanzadoras de discos, los fotopropulsores y una poderosa linterna de plasma. La historia, siempre de gran importancia en la serie *Alone in The Dark*, parece beber en las fuentes del cine gore de los 50, un buen estilo para una trama que trata sobre una agencia de los Estados Unidos aficionada a meter las narices en lo que no debería. Como de costumbre. ■


Debo. Permanecer. Despierto... Zzzzzzz.




Como ya ocurría en Resident Evil, hay bestias inmundas y objetos extraños hasta en la sopa.

EVIL DEAD


¡Desmadre mortal! Agarra la sierra eléctrica y ¡a jugar!

> Esta aventura a cuchillazos causó bastante revuelo en la E3, básicamente debido a la aparición de Bruce Campbell (la estrella de las pelis) lo que hizo que la gente esperara en largas colas delante de su stand. Lara tendría que quedarse en *top less* y bailar la lambada para atraer a un público tan ferviente.

De todas maneras, *Evil Dead: Hail to The King* resitúa a Ash en la cabaña donde la historia empezó por primera vez. Tienes como misión resolver enigmas mientras te deshaces de 20 personajillos diferentes (con zombis y malvados campesinos incluidos) gracias a una poderosa sierra eléctrica. Lo que más nos impresionó de su demo en la E3 fue el sistema de lucha que te permite mover y disparar al mismo tiempo (a diferencia de en *Resident Evil*). Los toques de gore tampoco están nada mal. Oh, y además, cuando has destripado a uno de los malos tu sierra eléctrica dejará un bien visible rastro de sangre según te alejas del lugar de la carnicería. ■

Proein ■ Heavy Iron ■ Sin fecha difinitiva

EVIL TWIN



Uno de los muchos estrafalarios personajes.

> Aquí ya estamos familiarizados con las transformaciones perversas, sobre todo después del fenómeno *Gran Hermano*, con Jorge como futuro actor. Algo parecido les espera a los consumidores de *Evil Twin: Cyprien Chronicles*, que apareció por vez primera en la E3.

Os va a recordar el atractivo aspecto que tenían las creaciones de Psygnosis para Amiga. *Evil Twin* fue originalmente diseñado para unos dibujos animados, lo que explica su variado sistema de juego. Incluye acción, exploradores y buenos diálogos. Su héroe es transportado hasta un universo paralelo donde tiene que componérselas a través de ocho niveles, todos ellos poblados por 100 personajes diferentes. ■

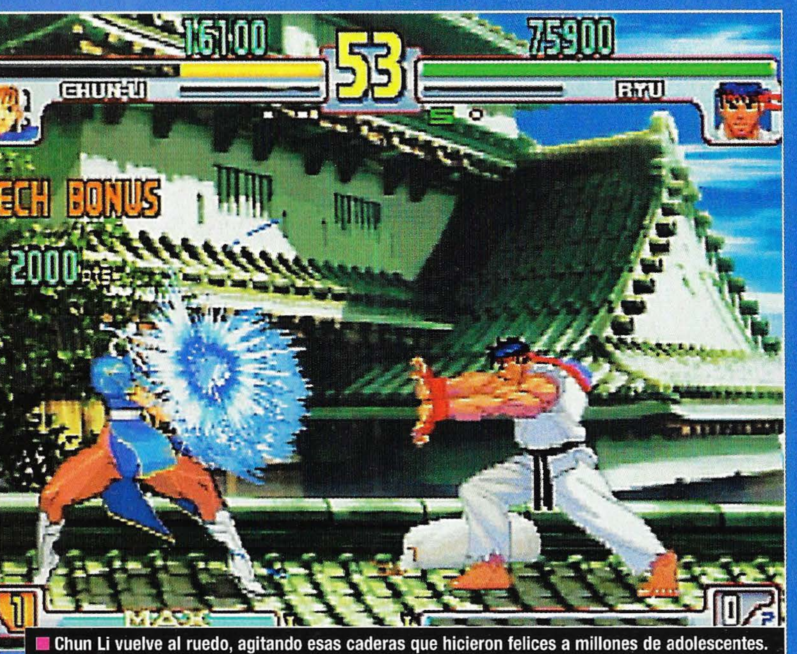
Ubi Soft ■ In Utero ■ Noviembre

E3 EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

BEAT 'EM UPS

STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE

Capcom apuesta porque la tercera sea la vencida



Chun Li vuelve al ruedo, agitando esas caderas que hicieron felices a millones de adolescentes.

> **A pesar de que la serie *Street Fighter* se alarga más que el currículum amoroso de Mar Flores, los diseñadores de Capcom siempre vuelven a la saga que les hizo grandes con un celo admirable, constantemente perfeccionando el concepto y añadiendo más refinamientos al sistema de juego.**

Third Strike supone un claro paso adelante para la serie. Incluso introduce un sistema que otorga puntos al jugador en función de su habilidad manejando al personaje. El sistema Progressive Hit Frame es nuevo también, pero se parece muchísimo a otros sistemas que calculan automáticamente en qué lugar preciso puede conseguirse el impacto más eficaz posible.

Diecinueve personajes pululan por el mundillo de *Third Strike*, con cinco nuevos que no aparecían en *SFII*, además del retorno de Chun U. Nos gusta lopoco que sabemos de un tal Remy, descrito como "un francés que hará todo lo posible por saciar su brutal sed de venganza". Un buen muchacho, vaya. ■

Virgin ■ Capcom ■ Otoño





SF III es incluso más espectacular que sus predecesores, gracias a la inclusión de nuevos movimientos.

READY 2 RUMBLE 2

> **Una de las noticias bomba del segundo día de la E3 fue que Michael Jackson encarnaría a uno de los personajes que luchan en *Ready 2 Rumble Boxing: Round 2*. Michael no apareció en persona, debía estar, sin duda alguna, modelando su figura enclenque en algún gimnasio quién sabe donde, preparándose para la peli. Como si presentar cuatro posturitas del rey del pop no fuera suficiente, *R2RB:R2* va a introducir diez nuevos personajes, además de los once que ya aparecían en el original.**

Es difícil explicar como será el juego de *R2RB:R2* en su versión definitiva, puesto que la que mostraron en la E3 era demasiado primitiva; pero Midway pretende animar el campeonato, de manera que ha introducido un sistema de defensa y la posibilidad de dar puñetazos a los luchadores mientras se encuentran en el ring. Los creadores también tienen en mente introducir puñetazos que saquen a los púgiles del cuadrilátero, con lo que tus sueños se van a hacer por fin realidad. Vamos a tener mucha más información sobre *R2RB:R2* en exclusiva en el próximo número. ■

Infogrames ■ Infogrames ■ Sin fecha

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Levanta tu apestoso culo de encima mío, Big Jessie.

> **No esperábamos mucho de este título. De acuerdo, *UFC* presenta a 22 luchadores sacados de un acontecimiento real del mundo de la lucha, 3.000 movimientos, 1.200 combinaciones y aproximadamente 30 estilos de artes marciales, pero las imágenes todavía se parecen demasiado a aquellos horribles juegos de WWF.**

Fue una gran sorpresa descubrir que tiene una buena animación y la interacción entre los personajes es bastante realista. Si los hombres tienen que luchar entre ellos, al menos que estén atractivos mientras lo hacen (mensaje para el público femenino). ■

Crave ■ Anchor ■ Setiembre

JUEGOS DEPORTIVOS

VIRTUA TENNIS

Las repeticiones demuestran que a los modelos no les falta detalle.



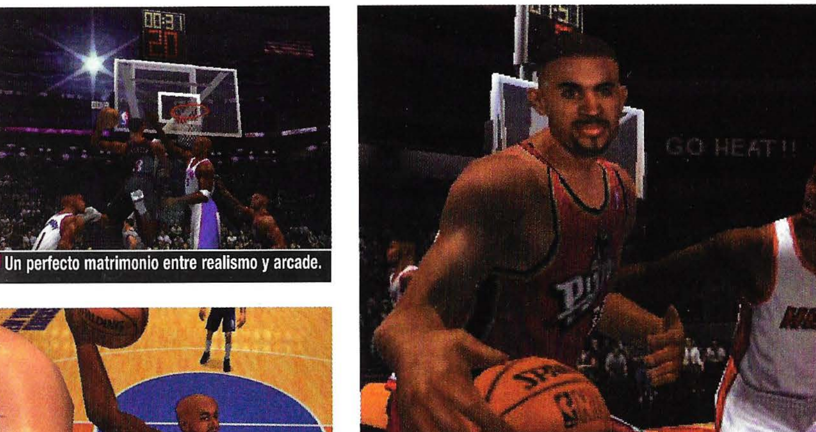
El modo para cuatro jugadores: ¡qué poco vamos a trabajar el mes que viene!.


La animación es muuuuuuuuuuy suavesita.

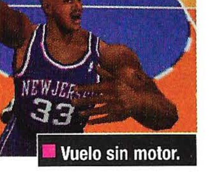
> Uno de los títulos más populares en la E3 fue este fantástico simuladorde tenis de Sega que consigue lo imposible al mezclar la diversión intuitiva del arcade de Namco en *Court Tennis* con un agudizado sentido del realismo (el juego contiene ocho jugadores que existen en realidad, incluidos Carles Moyà y Tim Henman).

Virtua Tennis ha demostrado ser todo un éxito entre las jugadoras, esta fue la razón para que nos pasáramos tanto tiempo en su *stand*. Por otra parte, demostramos ser muy poco profesionales al jugar con esta novedad a la mínima que teníamos la oportunidad de hacerlo. Afortunadamente, es una conversión perfecta del original, lo que significa que tiene unos gráficos gloriosos y un sistema de juego cómodo y rapidísimo. Si a Sega le queda algo de sentido común, va a lanzar el juego coincidiendo con Wimbledon, de manera que podemos esperarlo para Navidades. ¡Mecachis! ■

SEGA ■ SEGA ■ SIN FECHA DEFINITIVA


Un perfecto matrimonio entre realismo y arcade.

La animación de los rostros está muy cuidada.


Vuelo sin motor.

NBA2K1

> Con la intención bien clara de llevar este acrónimo difícil de recordar a la cumbre de la fama mundial, *NBA2K1* llamó la atención más en la fiesta de la E3 de Sega que en la feria en sí. ¿Por qué razón?

Bueno, pues la razón era que Sega quería demostrar las facilidades del sistema de simulación para cuatro jugadores *online*, y lo hizo organizando una partida entre los empleados de Sega en San Francisco y el rapero angelino Ice T. Además de sus posibilidades *online*, *NBA2K1s* ofrece gráficos refinadísimos y una animación aún mejor que en el casi perfecto original. No sabemos que os parecerá a vosotros, pero todos los que hemos podido jugarlo hasta ahora estamos encantados. Incluso Ice T. ■

Sega ■ Visual Concepts ■ Para navidades

MTV SPORTS: SKATEBOARDING



Skateboarding, el nuevo rock and roll.

> Pisándole los talones a *Tony Hawk* llega *MTV Sports: Skateboarding*, con la aparición estelar de Andy MacDonald. De él se dice que es "uno de los juegos de *skating* más avanzados de todos los tiempos". Prepárate para conseguir un patrocinador y participar en un liga mundial de patinaje urbano *online*.

Con veinte *skaters* profesionales a elegir y alrededor de veinticinco escenarios, incluyendo escuelas, calles y parques, hay mucho para hincarle el diente en cualquiera de los nueve modos para un sólo o varios jugadores. Sesenta trucos aislados y una banda sonora ideal para los amantes de The Deftones, Cypress Hill y Goldfinger, algo que debería ser garantía de éxito, incluso con la anunciada próxima aparición de *Jet Set Radio* y del anteriormente mencionado *Tony Hawk*. ■

THQ ■ Proein ■ Invierno

PRO SURFER



¡Atrapa la ola más encrespada, surfista!

> Suerte que ya estamos acostumbrados a los deportes de emociones fuertes que tanto están de moda gracias al *Skateboarding* de Tony Hawk. *Billabong Surfer* presenta 15 piruetas acuáticas diferentes (vueltas de 360º, aéreos, ríos, etc.) con un sistema de puntuación basado en las habilidades que tenga el jugador para realizar los movimientos adecuados. También ha llegado a nuestros oídos que el juego presenta a una serie de estrellas del *surf* de hoy en día, exceptuando a Kelly Slater, probablemente debido a que él tiene su propio juego de *surf* que va a salir el próximo año. A ver, ¿cuál va a ser el siguiente juego de moda del que vamos a disfrutar? ¿La petanca quizás? ■

Mattel ■ Mattel ■ Otoño

E3 EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

LOS MÁS RARITOS

SONIC SHUFFLE

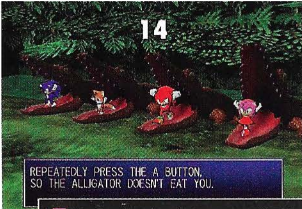
El erizo muestra sus cartas.

¡Es Sonic, y está celebrando una fiesta!

> Sega presentó dos títulos relacionados con Sonic en la E3. Uno de ellos fue este juego al más puro estilo iconoclasta de *Mario Party*. Va a ser rebautizado en Gran Bretaña coomo *Sonic Square*, por razones que escapan a nuestra imaginación.

Sonic Shuffle se desarrolla como un juego de plataformas en el que cada escenario es un subjuego y el movimiento se decide moviendo tus cartas del modo más acertado posible. Al igual que en Mario Party, el juego encuentra su principal razón de ser en la partida a cuatro, con ocho personajes Sonic a elegir. Además, esta vez tienes la opción de jugar *online*, como en *Chu Chu*, así que vale la pena echarle un vistazo. ■

Sega ■ Sega ■ Verano





Un Sonic al más puro estilo Mario Party. Veremos si es igual de divertido.

SONIC ADVENTURE 2



> No podía faltar en la E3 de este año el esperado anuncio de *Sonic Adventure 2*.
Aun así, Sega no quiso avanzar demasiados detalles y lo que dijo no resultó demasiado estimulante. Al parecer "el juego se basará en el guión de la primera entrega y volverá a enfrentar a Sonic y sus amigos contra el malvado Dr Robotnik". Pues vaya.

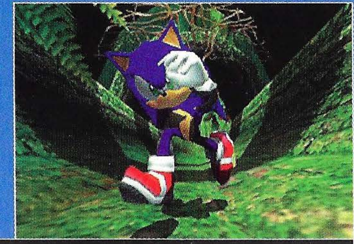
No obstante, la cinta que Sega exhibió en su sala de proyecciones promete mucho más que lo que dicen. El juego no parece estar excesivamente avanzado, pero sus gráficos y la animación de los personajes ya superan claramente el altísimo nivel del original. Además, hay una sección en la que cuatro personajes compiten entre ellos en una demencial carrera. ¿Será un modo para cuatro jugadores? Ojalá. ■

Sega ■ Sonic Team ■ Para el 2001

Dicen que los gráficos son mejores que los de la versión anterior.







En esta ocasión las aventuras de Sonic podrían incluir carreras para cuatro jugadores y un sinfín de payasadas.



Los muchacos de Loony Tunes ahora corren. Pero, ¿qué ven mis ojos?

LOONY TUNES: SPACE RACE

> Infogrames ha anunciado que va a salir al mercado *Loony Tunes: Space Race* para la Dreamcast. El juego debería aparecer en el mercado en otoño y será el primer título con licencia Loony Tunes que aparezca en la Dreamcast.

Hasta cuatro jugadores pueden participar en este juego y escoger de entre seis personajes como Bugs Bunny o Elmer Fudd, y cada uno de ellos tiene su cohete personal, unos vehículos espaciales con propulsores para ir a toda pastilla. Los jugadores van a correr a alta velocidad por doce ambientes con un estilo muy de dibujo animado y interactuar con algunos héroes más de estos tan absurdos (por ejemplo, tendremos a Foghorn Leghorn encargado de dar el disparo de salida, y Lola Bunny que vende caramelos en las pistas durante la carrera). ¿Qué premio vas a ganar? Provisiones de productos ACME para toda la vida, claro. ■

Infogrames ■ Infogrames ■ Otoño

Por fin, carrera y comedia como Dios manda con licencia Star Wars.

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

> *South Park*, los personajes de Disney, *Woody Woodpecker* y los *Wacky Racers*, todos se han convertido en corredores saltarines. Sólo faltaban los personajes de *La guerra de las galaxias*.

Puedes elegir entre ocho grotescas deformaciones de personajes que aparecían en *La amenaza fantasma*. Las carreras tendrán lugar en nueve de los escenarios en que se desarrollaba el taquillero *Episodio I*, como los pantanos de Naboo y los desiertos del pequeño planeta natal de Annakin, Tatooine. Afortunadamente, *Super Bombad Racing* parece mucho mejor que la mayoría de los títulos basados en *La guerra de las galaxias*, pero ignoramos como van a reaccionar los fans al ver al terrible Darth Maul con una gran cabezota. ■

Editor sin confirmar ■ LucasArts ■ Otoño

"Hemos podido jugar a la versión DC de Power Stone 2. Y es una maravilla"

Expediente Capcom

LO MEJOR DE CAPCOM

¿Que qué demonios es Capcom? Pues los autores de este puñado de obras maestras.

MEGAMAN



Protagonista entrañable, alta jugabilidad y montones de plataformas.

GHOSTS 'N' GOBLINS



Un plataformas al viejo estilo protagonizado por el mítico Sir arthur.

STRIDER

Plataformas de ciencia ficción del que hace poco han hecho una secuela.

1942



Excelente shoot'em up de scroll vertical ambientado en la guerra del 39.

COMMANDO



Uno de las referencias mas conseguidas de los juegos de guerra



Osaka, finales de abril. Uno de nuestros agentes se ha infiltrado en la serie de Capcom. Esta es su historia.

LOS HECHOS:
Fundada en 1979, Capcom es una de las cuatro o cinco compañías más importantes de la historia de los videojuegos. Dio sus primeros pasos desarrollando y fabricando recreativas y lideró el sector en los 80 con sus juegos de scroll vertical (1942, 1943, GunSmoke, Commando) y plataformas como Ghost n' Goblins o beat'em up como Final Fight.
En 1991, la compañía añadió nuevos personajes y movimientos a un arcade discreto llamado Street Fighter y lo convirtió en todo un clásico. Desde entonces, la compañía no ha hecho más que engrandecer su leyenda título tras título.

No sabíamos qué nos esperaba. Tres horas de viaje entre Tokio y Osaka y por fin estamos en el cuartel general de Capcom. Tal vez nos concedan un par de entrevistas o nos enseñen un vídeo, quién sabe. Pero no, esta vez Capcom ha decidido abrirnos las puertas de par en par, ponernos en contacto con algunos de los mejores desarrolladores del mundo y contarnos con detalle lo que tienen entre manos.

Pero primero unas líneas para ponernos en situación. El edificio Capcom de Osaka es una torre de cristal de 16 pisos en la que trabajan unas 600 personas. Las áreas de encuentro y los despachos de altos directivos son tranquilas e impecables, pero el enorme departamento de Investigación y Desarrollo es como una ruidosa colmena llena de hardware, accesorios, cabinas de arcade, cables, mandos, alfombras, pósters de *Street Fighter* y trabajadores de la compañía que juegan, intercambian ideas y programan sin descanso. Aún no podemos hacer público todo lo que nos contaron, pero hablamos largo y tendido sobre títulos en pleno desarrollo y hasta echamos alguna que otra partidilla a *Power Stone 2*. Nuestroagente tuvo la oportunidad de jugar contra miembros del equipo de desarrollo y les ganó... una vez. La siguiente partida su personaje fue víctima de una interminable serie de combos devastadores.
Muchas gracias al comunicativo y amable personal de Capcom, en especial a la gente que entrevistamos y a nuestros simpáticos intérpretes, Yamaguchi-san y Takuya Shiraiwa. Fue unas experiencia increíble. Pasa página y te explicaremos por qué.

STREET FIGHTER SERIES
■ No necesita presentaciones. Clásico entre clásicos.

PUZZLE FIGHTER
■ Adictivo y divertido título derivado de la serie Street Fighters.

RESIDENT EVIL
■ Juego que inauguró el género de supervivencia y terror. Electrizante.

■

MARVEL VS CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES

Aunque no te lo creas, la leyenda continúa.

El primer *Marvel Vs Capcom* era una especie de locura divina. A Capcom se le fue la mano, y acabó facturando un juego que rozaba la pura megalomanía y llegaba a niveles de decadencia que hubiesen asustado al mismísimo Calígula. Aunque, eso sí, aquel *beat'em up* en 2D escondía un corazón de *Street Fighter* en su interior.



De entrada, la secuela de *Marvel Vs Capcom* sorprende por el amplio abanico de personajes que presenta: de 24 han pasado a 56. Tampoco está mal la gran cantidad de nuevos combos. Aunque la gran novedad es de tipo técnico: *New Ages of Heroes* no utiliza el célebre control de seis botones de la serie *Street Fighter*, el botón de puñetazo a media distancia y el de patada han desaparecido. Como consecuencia de ello, el juego tiene un sistema más sencillo, parecido al de los *beat'em up* en 3D.

Y eso no es todo. En lugar del modo de ayuda de MVC hay un sistema de ataques asistidos que se basa en golpes de tres tipos Alfas (en el suelo), Betas (en el aire) e Irregulares. Los Irregulares dependen de las características del personaje que manejas y te permiten robarle energía a un contrincante o curar a un colega. Los combates en equipo pueden ser de hasta tres contra tres, con lo que aumentan mucho las posibilidades de ata-

DC-ENTREVISTA

DC-M: ¿Cómo decidisteis qué nuevos personajes incluir en el juego?

YOSHIHIRO SUDO: Elegimos a los más populares. Y también consultamos al tipo que traduce al japonés los cómics de Marvel y nos hizo sugerencias muy interesantes.

DC-M: ¿Cuál es el principal cambio que introduce esta secuela?

YS: Bueno, hay muchos. Pero yo destacaría que el modo tag permite luchar tres contra tres en lugar de dos contra dos.

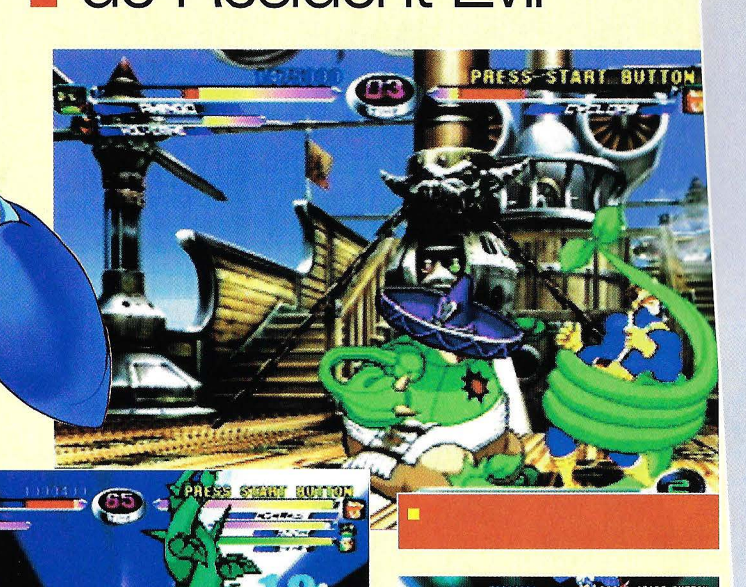
DC-M: ¿Esta novedad os ha obligado a rediseñar el sistema de combate?

YS: Sí, un poco. Ahora es un poco más estratégico, porque tienes dos personajes en reserva y debes decidir cuándo y cómo los usas. Pero no hemos querido centrarnos demasiado en la parte estratégica del juego, porque queríamos que se conservase el equilibrio entre diversión pura y estrategia.

DC-M: ¿Habéis tenido en cuenta la opinión de los fans que jugaron al primer Marvel Vs Capcom?

YS: No mucho, porque ellos sugerían que incorporásemos nuevos

“La mejor aportación de Capcom es Jill Valentine, la protagonista de Resident Evil”



ques combinados. Entre los nuevos personajes, destacan Rogue y Iceman, ex miembros de la Patrulla X, y el súper villano Doctor Doom. La mejor aportación de Capcom es Jill Valentine, la protagonista de *Resident Evil*, que no se ha dejado en casa su lanzagranadas. Lo que aún no sabemos es cómo se desbloquean los numerosos personajes secretos.

En Japón se hacía acumulando puntos de tres tipos: los de partida solitario y los conseguidos bien en Internet o bien gracias a la tarjeta VM, que es compatible con la máquina recreativa. No está muy claro cómo resolverá Capcom este tema cuando el juego se edite en Europa, pero de momento basta que te digamos que el juego es completo y original y que tiene una buena banda sonora. ■

que incorporásemos nuevos elementos y nosotros hemos preferido centrarnos en perfeccionar el sistema de juego.

DC-M: ¿Cuál creéis que es la principal diferencia entre esta serie y Street Fighter?
NORITAKA FUNAMIZU: Street Fighter siempre tiene un límite: el respeto por un tipo de combates realista. Marvel Vs Capcom permite introducir combos más imaginativos y mucho más sentido del humor.

DC-M: ¿Qué otros personajes de cómic os hubiese gustado incluir en el juego?
NF: Difícil pregunta. A mí personalmente me gustaría crear un videojuego centrado en personajes como Spiderman o Venom.

DC-M: ¿Habéis oído algo sobre lo que piensan del videojuego Stan Lee y la gente de Marvel Cómics?
NF: Hace muchos años trabajamos en un juego con licencia Marvel que se titulaba Punisher y parece que a ellos no les gustó. Así que desde entonces supervisan nuestro trabajo muy de cerca. En X-Men y Marvel Superheroes se nota que vigilaron todo el proceso de desarrollo para que no se separase ni una coma del espíritu de los cómics de Marvel. Pero a partir de aquí no hemos recibido apenas presiones, porque cada vez confían más en nosotros y están más satisfechos con nuestro trabajo.

¡En la Red!

Marvel Vs Capcom 2 es el primer juego de Capcom con un modo multijugador online. Para que todo funcione, la compañía ha firmado un acuerdo con el gigante de las telecomunicaciones KDD. Los japoneses ya pueden seleccionar el modo online y jugar contra rivales de todo el archipiélago. De momento, hay algún que otro problema con la rapidez y la fiabilidad de la conexión, pero Capcom ha prometido resolverlos lo antes posible. Cuando se edite en Europa y Estados Unidos es posible que la opción de Internet permita jugar contra rivales del mundo entero.



■ El portal de acceso al modo online.

COMBOHISTÉRIA

El modo tag de MVC 2 al descubierto.

Muchas de las opciones de ataque de este juego explotan las posibilidades que ofrece su sistema tag (relevos en pleno combate). Una de las opciones permite que los tres miembros de tu equipo realizan sus súper combos de forma consecutiva y a toda pastilla. Incluso pueden hacerlo de forma simultánea. Tampoco está mal el combo secreto que obliga a tu contrincante a cambiar de personaje contra su voluntad. Capcom ha trabajado mucho en las opciones tag y el resultado es excelente.



■ Los tres personajes atacando a la vez durante décimas de segundo. Una gozada.



POWER STONE 2

Cuatro jugadores. En pantalla. A la vez. Peleando. Un sueño hecho 128 bits.

Hace poco menos de un año que *Power Stone* reescribió de arriba a abajo el libro del *beat'em up*. He aquí la receta: verdaderos entornos en 3D que podían recorrerse de cabo a rabo, objetos con los que interactuar, niveles que cruzar a velocidad de vértigo y con los puños en ristre y un montón de obstáculos a evitar. De la noche al día nació un nuevo tipo de juego. Y hay que ver lo divertido que era.

En esencia, *Power Stone 2* es más de lo mismo... pero aún mejor. Cuatro personajes nuevos, un diseño de niveles más refinado y... Sí, había algo más, sólo que... ¡Ahora lo recuerdo! ¡UN COMBATE SIMULTÁNEO PARA CUATRO JUGADORES! Capcom nos permitió dedicar

DC-ENTREVISTA

Funamizu-san nos cuela entre los bastidores del juego de lucha más loco de la DC.



Noritaka Funamizu: "Quiero hacer más títulos multijugador".

DC-M: Los nuevos personajes parecen buscar la simpatía del público adolescente.
NF: Pues no era esa nuestra intención. Hay que reconocer que el mundo de Power Stone tiene algo de fantasía infantil, la violencia es más bien humorística, nadie sangra ni muere. Los nuevos personajes están pensados para que encajen en este mundo.

DC-M: ¿Fue difícil resolver técnicamente que cuatro jugadores luchen a la vez en la misma pantalla?
NF: Sí, fue dificilísimo. La versión arcade era un poco confusa, a veces perdías a tu personaje de vista y la perspectiva no nos convencía del todo. En la versión DC hemos resuelto este problema acercando la cámara a los luchadores.

DC-M: ¿Qué tipo de comentarios habéis recibido sobre la versión arcade?
NF: La gente se lo toma como lo que es: no un beat'em up cara a cara con el nivel de seriedad de SF3, sino una juerga a cuatro en la que todos reparten mamporros a la vez.

DC-M: En el original puedes conseguir nuevos objetos y mini juegos si superas con puntuaciones altas el modo para un jugador. ¿Pasa lo mismo en Power Stone 2?
NF: En la versión DC recoges monedas con las que luego puedes comprar todo tipo de armas y objetos. Además, puedes combinarlos y hacer con ellos objetos a tu gusto. Gracias a la VM puedes almacenarlos y descargarlos en la arcade.

DC-M: Esta relación entre la versión DC y la recreativa a través de la unidad VM ¿fue idea de Sega o de Capcom?
NF: De Capcom. Se la ofrecimos a Sega y les encantó. ¿Has oído hablar de un juego de lucha libre de Sega que se titula Giant Gram? Bien, se basa en una idea idéntica a una que tuvimos nosotros, sólo que Sega se adelantó.

DC-M: ¿Quieres decir que os están robando ideas?
NF: (Risas) No, es simple coincidencia.

DC-M: ¿Habéis empezado a hablar de un posible Power Stone 3?
NF: No sé cuál será nuestro próximo proyecto, pero si de mí depende me encantaría trabajar en más títulos para cuatro jugadores.

> "Power Stone 2 es una juerga en la que todos reparten a la vez"

LOS DEBUTANTES

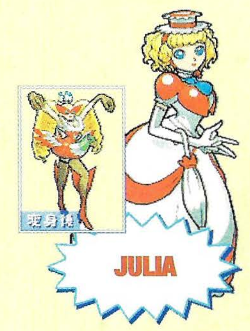
Los nuevos personajes de Power Stone 2 aportan un poco más de diversión y colorido.



Gourmand es un cocinero loco cuyo movimiento especial es hacer una enorme cacerola y freír a sus rivales. Cuando recoges tres piedras mágicas y aprietas los botones adecuados se convierte en un mortífero dinosaurio. Grr.



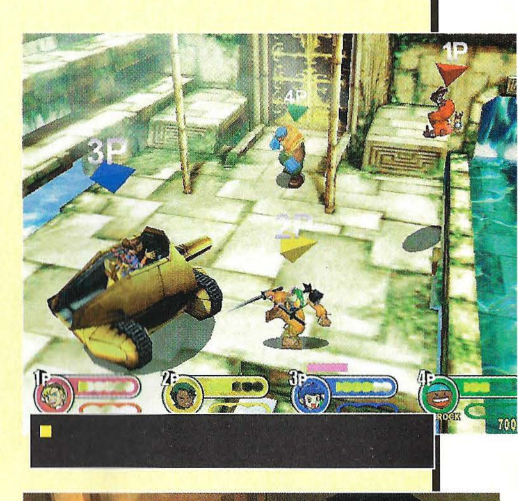
Un escolar con pinta de sabiondo que roba lo que puede y lanza hombres Lego cuando se enfada. Su poderoso alter ego es un robot estilo años 50 que dispara rayos mortales.

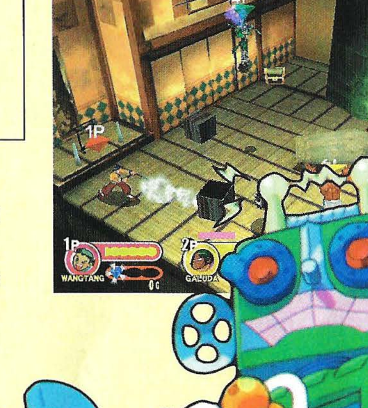


Un cruce entre Mary Poppins y la Pantoja. Su movimiento especial es un amplio giro que causa un carrusel de muertes entre los que le rodean. Puede convertirse en una atractiva heroína estilo Marvel.



Un excéntrico cowboy que se transforma de vez en cuando en robot implacable. Aún no sabemos cuál es su movimiento especial, pero intentaremos averiguarlo.





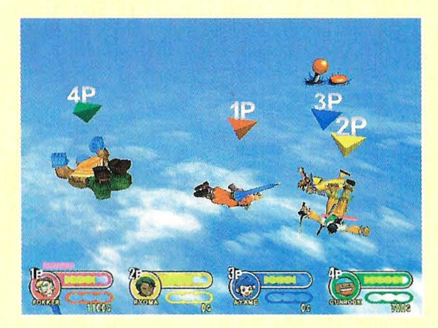
un par de horas a este juego y no nos costó gran cosa convencernos de que es fantástico. Puedes coger a tus enemigos y utilizarlos como mazas con las que aporrear a rivales más peligrosos o puedes encaramarte a posiciones de francotirador y freír a balazos a quien se ponga a tiro. Entre las nuevas armas que se esconden en los escenarios encontrarás láseres, hachas, palos y hasta pequeños vehículos para atropellar a todo bicho viviente.

El nuevo diseño de escenarios hace que cada uno de ellos esté dividido en varios niveles, como en *DOA2*. La estructura básica del juego también es un poco más complicada. Además del jefe final, hay uno intermedio con forma de esfinge que utiliza los dedos para lanzar descargas eléctricas y es necesario recoger monedas con las que podrás comprar los objetos necesarios para derrotarlo.

No sólo es uno de los títulos de Capcom más prometedores, también puede convertirse en uno de los grandes acontecimientos del 2000. Despuués de probar las versiones arcade y DC, nos quedamos maravillados por la fluidez del sistema de juego y la gran cantidad de decisiones estratégicas que hay que tomar en el nivel para expertos. La verdad, nos encantaría volver a Osaka para jugar una partidita más. ■

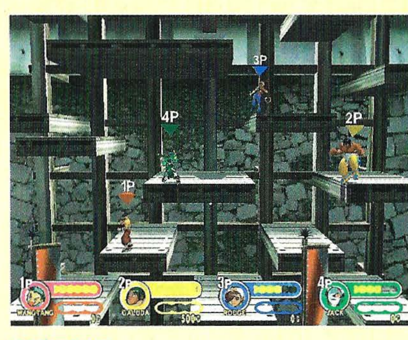
DESMADRE MULTINIVEL

Capcom a subdividido los escenarios en varias secciones para darle al juego una estructura más dinámica. Los tres que hemos podido jugar se subdividen en tres niveles, de los cuáles el central es un mini juego parecido a los de Mario Party. Vamos a darles un repaso.



CIELO AZUL

Empiezas surcando el cielo azul a bordo de un aeroplano mientras un águila deja caer extraños objetos encima de ti. De repente, algo falla y te encuentras planeando como buenamente puedes en el aire para intentar un difícil aterrizaje.



CASTILLO

El mini juego central de este escenario consiste en una serie de plataformas que debes saltar para irte acercando a las almenas del castillo. Si te caes vuelves a empezar y pierdes energía.



TUMBA

Debes escapar de un robot sediento de sangre. La tabla de skate que está escondida en alguna parte puede ser una inestimable ayuda.





No faltan las coreografías al más puro estilo Festival de Eurovisión...



...ni los bailes vacilones, micrófono en ristre y con un dedo señalando a la cámara.

SPACE CHANNEL 5

Un shoot'em up en el que vaciamos niveles a trompetazo limpio, un curso CEAC de baile o la forma más cool de salvar la Tierra de una invasión alienígena...

EN DOS PALABRAS

> Los juegos de baile funcionan bien cuando el punto de partida es original y abundan los personajes con carisma. Space Channel 5 puede presumir de glamour y fantasía, y si no espera a ver a Ulala, la chica más moderna de la galaxia, poniéndose sus zapatillas de baile.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Sega
Origen:	Japón
A la venta:	Septiembre

Es el año 2499, y ha llegado la hora de bailar. La Tierra está siendo invadida por unos extraterrestres enloquecidos por el ritmo, el movimiento, la coreografía y el baile. Incluso mientras ven la TV, y sin que se emita nada especial, o por eso mismo, los Morolians comienzan su baile sincronizado. Se trata de una especie de seres que parecen hechos de caucho, tan elásticos que podría decirse que están llenos de agua, con cara de televisor, y que van capturando a los desprevenidos humanos que encuentran a su paso. Afortunadamente, en la Tierra ya se conoce esta fiebre por el baile que sufren los curiosos extraterrestres, que son la noticia del momento. Por ahora se sabe que si te paras frente a los Morolians y bailas al ritmo que te proponen, quedarán satisfechos y se largarán, o les podrás disparar. Los chicos del Space Channel 5 lo saben, y una buena cobertura en directo de este suceso tan extraño puede ser lo único que eleve su audiencia. Se necesita una reportera capaz de enfrentarse a los extraterrestres sólo con su baile, así que mandan a la chica de cintura más inquieta y de piernas más ágiles del Canal Espacial 5: la preciosa Ulala.



> "Ulala es preciosa; a su lado, Lara Croft es una fría creación publicitaria."

En medio de una música realmente maravillosa, Ulala, la diva divina, comienza a recorrer un aeropuerto en el que se han localizado algunos Morolians, luciendo sus hermosas piernas, su micrófono y los audífonos, largas coletas lilas y una cor-



Los Morolians llevan siglos practicando su coreografía tipo Jacksons Five.

COMPETENCIA DESLEAL

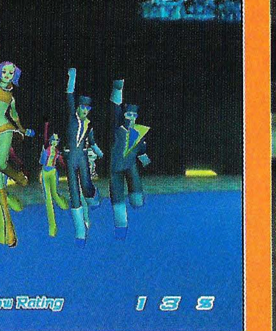
Otra dificultad que debe atender Ulala es la de no dejarse arrebatar la atención del cámara por otras presentadoras que vienen siguiendo sus pasos y pretenden bailar mejor que ella. La pretenciosa Pudding, del canal 42, va a meterse en su presentación descaradamente, y luego la retará a bailar.
De nuevo es necesario agudizar los oídos y los ojos para repetir los pasos de la rival, con lo cual lograrás avergonzarla y hacer que te deje a solas, para que el índice de audiencia no siga descendiendo. Esa es tu preocupación más inmediata, así como la del director, que cortará la transmisión desencantado cuando llegues al primer robot espacial y no subas el raiting hasta 15%. Afortunadamente, el tío ya sabe cómo funcionan estas cosas, sabe que hay que tratarte como a una estrella, y se toma los fracasos con humor resignado. Cuando comienzas de nuevo dice: "veamos el siguiente desastre".



Cenicienta abandona el baile sin olvidar su zapatito de cristal.



Llega la hora latina, con Carlos Vives y Enrique Iglesias.





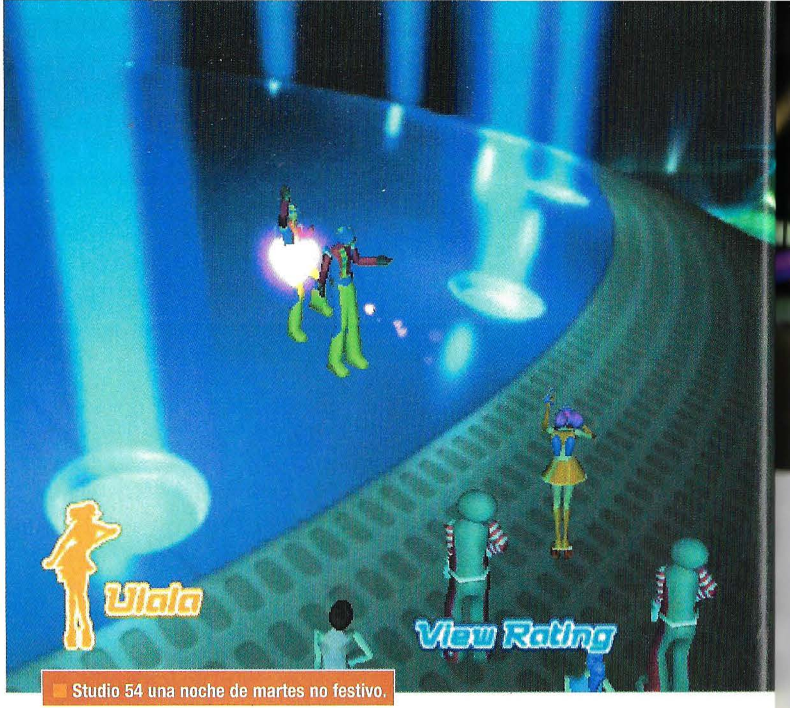
tísima falda. Es un encanto. Pero no está allí sólo para que la miren, y los Morolians no saben rendirse ante una chica guapa, sino ante cualquiera que baile con ellos. De pronto, aparecen ante Ulala con sus armas en la mano, y la retan a bailar ejecutando un paso sencillo. Mientras ella lo haga bien no le disparan, pero en cuanto pierda la coordinación u olvide un movimiento, sacan sus armas, abren fuego, y los corazones que marcan la cantidad de vida de Ulala empiezan a reducirse, igual que el índice de televidentes. El siguiente paso que proponen los extraterrestres de goma es más largo, o más rápido, y debe ejecutarse al mismo ritmo, o de lo contrario disparan y cambian de pareja.

Es en este punto donde hay que concentrarse. *Space Channel 5* es algo así como un *shooter* de "escuchar y hacer clic"; los extraterrestres van realizando sus pasos uno tras otro al tiempo que nombran la serie de movimientos que los componen, y tú debes repetir esa serie no sólo en el mismo orden, sino con el mismo compás, al mismo ritmo que ellos lo hacen, como si fueran tu profesor de baile y tuvieran un látigo para castigarte cada vez que fallas. Y, definitivamente, recibirás muchos latigazos mientras sintonizas oídos, ojos y manos para responder automáticamente a los pasos que te proponen. Los movimientos no son nada del otro mundo: "arriba", "abajo", "abajo", "shoot", "shoot". Sólo tienes que usar el D-Pad y A ó B para realizarlos, pero las secuencias cada vez se alargan más, se aceleran, se complican. Cuando repites exactamente un movimiento, la voz de Ulala lo dice también, de modo que sabes que estás siguiendo el ritmo, pero su voz te distrae más. En algunas ocasiones los Morolians van acompañados de humanos que tienen cautivos, y los ponen a que bailen contigo; es la oportunidad para liberarlos, si les disparas con el botón B.



"A nosotros que nos registren, sólo hemos venido a bailar".


Los Morolians pilotan estas ridículas burbujas voladoras.



Studio 54 una noche de martes no festivo.

"Se trata de sacar adelante una carrera de presentadora de televisión demostrando que se tiene el carisma para atrapar y conservar a la audiencia."

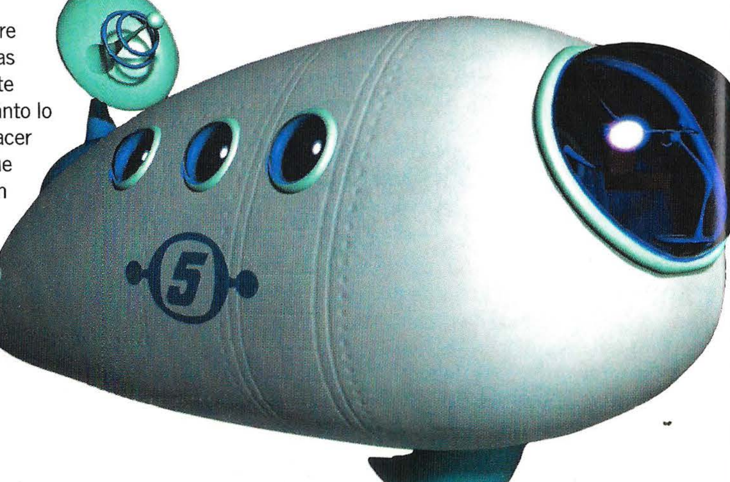


Japón y los años 70: combinación explosiva.



Desde el comienzo de la cobertura de la noticia, Ulala mantiene comunicación mediante su micrófono con el director del canal, quien le dice cómo van las cosas, le pide que mejore o la felicita por su actuación. Y si esta actuación no es buena, ese director la sacará del aire en cuanto tenga la oportunidad. Este es uno de los puntos más originales del juego: no se trata de sumar puntos sin sentido sino de sacar adelante una carrera de presentadora de televisión demostrando que se tiene el carisma para atrapar y conservar a la escurridiza audiencia. En la parte izquierda de la pantalla, en la esquina de abajo, tienes el rating de audiencia alcanzado por Space Channel 5 desde el momento en que comienza el reportaje sobre los alienígenas bailarines, y te informan cuánto lo tienes que hacer subir para que te mantengan en el aire. Por fortuna, nuestra preciosa Ulala lo tiene todo para arrasar, tiene decisión, carisma, piernas, gracia, ojos, ritmo, cintura, y sólo necesita que la coordinación no le falle (esto es, que tú no le falles). Ulala es sencillamente preciosa; a su


Carisma, piernas, gracia, ojo y cintura: Ulala.





Cuando hablan de juegos de plataformas seguro que se refieren a esto.

Los cambios de escenario sirven para conservar la audiencia.

"El índice de audiencia es tu preocupación más inmediata"

lado, Lara Croft es una fría creación publicitaria, y Joanna Dark una matona sin escrúpulos. Cuando Ulala avanza al ritmo de bongos y trompetas, el resto del mundo desaparece: sólo esperamos que aparezca en más juegos, porque *Space Channel 5* se le queda corto.

Un truco de Ulala para ampliar la espectacularidad de su presentación es hacerse acompañar de los humanos que rescata. Cuantos más rescates, más grande es tu show, pues todos van detrás de ti siguiendo los mismos pasos, pero cada vez que falles contra los Morolians, te irán quitando el personal. Cuando Ulala tiene más de diez bailarines tras de sí parece realizando una coreografía de Michael Jackson, rodeada de una variopinta tropa de bailarines comparsa.

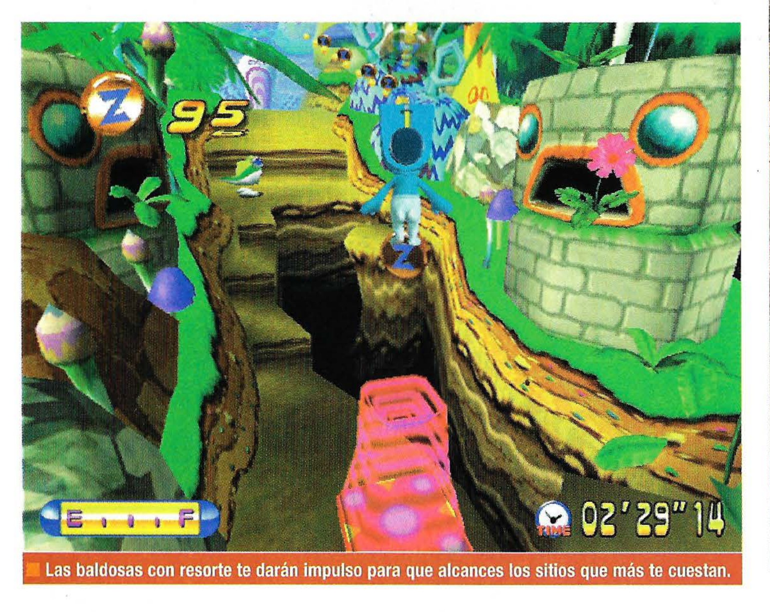
Otro truco es cambiar de escenarios, para no cansar al caprichoso público. Todo esto sube la audiencia por unos momentos, pero lo difícil es mantenerla alta, ya que los televidentes no soportan que la preciosa Ulala pierda el ritmo.

El director va informando a Ulala dónde se han detectado Morolians y humanos capturados, de modo que después de unos encuentros dentro del aeropuerto (lleno de aparatos simples y futuristas, todo rodeado de un ambiente como de concurso de baile) Ulala sube a la torre de control, donde parece en el escenario de un concierto, (un concierto de Madonna, por cierto) rodeada de chorros de luz y a cielo abierto.

Space Channel 5 no es difícil para un jugador experimentado en juegos de música y ritmo, y tal vez eche de menos algún modo de juego original. Pero aún es pronto para dar un veredicto definitivo, de momento nos conformamos con recomendarte que no pierdas de vista este título, ya que presenta a la heroína virtual con más carisma desde... Buff, ni siquiera recordamos cuándo.

Ulala es capaz de bailar sentada e incluso atada de pies y manos.

El público minutos antes de la actuación de Madonna.



Las baldosas con resorte te darán impulso para que alcances los sitios que más te cuestan.



Neo pilota un camello con ruedas para participar en una disparatada carrera hasta la meta.



Ten cuidado con los hoyos custodiados por monstruitos.

Al final de cada nivel dispones de distintos juegos bonus.

SUPER MAGNETIC NEO

¡Atención Sonic y Rayman! Una nueva estrella llega a las plataformas ¡y es magnética!

EN DOS PALABRAS



> Como te decíamos el mes pasado, Super Magnetic Neo es un plataformas de la vieja escuela cuyo elemento más original es el uso del magnetismo como arma. Aún no hemos tenido la oportunidad de jugar a la versión fial del juego, pero lo que hemos visto hasta ahora nos confirma que estamos ante un plataformas de alto voltaje y muy digno de ser tenido en cuenta.

DETALLES

Editor:	Crave
Desarrollador:	Genki
Origen:	Japón
Jugadores:	Uno
A la venta:	Verano

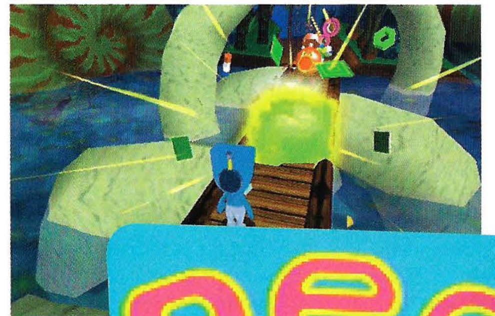
Hasta ahora, los juegos de plataformas estilo dibujos animados apenas estaban representados en la Dreamcast. Los únicos abanderados de este género tan clásico eran *Rayman* y *Sonic Adventure*. Sin embargo, ahí están los de Crave Entertainment, dispuestos a que su *Super Magnetic Neo* ocupe el lugar que merece.

Los desarrolladores no son otros que los japoneses Genki –responsables de la conversión a DC de *Virtua Fighter 3tb* y de la debacle automovilística *Tokyo Highway Challenge*, que mejor será que la olvidemos– y el juego, *SMN*, es un plataformas que podría definirse como *Crash Bandicoot* con imanes. Controlas a un adorable robotito llamado Neo desde la perspectiva de tercera persona –como en *Crash Bandicoot*– y le vas guiando por series de niveles en dos dimensiones y media (parece que están en 3D pero en realidad no; como en *Crash Bandicoot*). Mientras Neo pasea por la pantalla, a lo largo de unos caminos lineales, va quitando de en medio a sus enemigos, intenta no caerse y sortea obstáculos; como en *Crash Bandicoot*.

Lo que diferencia a *SMN* de la saga *Crash* y acentúa su originalidad es su fabuloso sistema de combate, que es magnético. Neo puede disparar dos campos magnéticos por separado: rojo y azul. Si a un enemigo rojo le lanzas un campo magnético de éste mismo color, la combinación de los dos campos hará que el malo salga propulsado; mientras que si se lo lanzas a un enemigo azul, se verá atraído hacia Neo sin que pueda evitarlo (¿te suena aquello de que los polos opuestos se atraen?) y acabará encerrado en una especie de caja magnética (la caja explota al cabo de uso segundos, así que no olvides lanzarla bien lejos o hacia otro enemigo; ya sabes, dos pájaros de un tiro).

Como es de esperar, el sistema funciona a la inversa cuando disparas un campo magnético azul; que repele a los enemigos azules

El magnetismo de Neo sirvepara acceder a caminos que te ayudan a evitar obstáculos y a conseguir bonus.



Antes de que una caja explote, aprovechala para cargarte a uno de los malos.

y atrae a los rojos. Así de sencillo. Las habilidades magnéticas de Neo también son necesarias para navegar por su mundo con garantías. Todo el escenario está sembrado de baldosas con resorte, azules y rojas, y las lianas cuelgan de todas partes. Debes utilizar el campo magnético adecuado para repeler o atraer a Neo hacia ellas, según te convenga, para poder avanzar por los niveles a base de saltos y columpiadas en liana.

Super Magnetic Neo no se juega de una manera tan intuitiva y rápida como *Crash Bandicoot*, con el que tiene tantas cosas en común, pero como juego de plataformas es mucho más inteligente y desconcertante. Que no te engañe su apariencia infantiloide, porque tras ese aspecto inofensivo hay un plataformas duro, que mantiene la tradición amor-odio hacia estos juegos. Te sudarán las manos, apretarás los dientes... los síntomas que provoca un buen plataformas. El juego promete y la novedad del 'combate magnético' añade una nueva y atractiva dimensión al género.

"No dejes que su apariencia infantiloide te confunda"

NEOMAGNETISMO

Como su nombre indica, Neo tiene poderes magnéticos; que utiliza para acabar con sus enemigos. Puede lanzar campos magnéticos rojos y azules; los rojos atraen a los malos de color azul y repelen a los de rojo y con el campo magnético azul, al revés. Con las imágenes que tienes aquí te demostramos como funciona el sistema.


Utiliza la carga magnética roja.


El enemigo azul será atraído hacia ti.


Y quedará atrapado en una caja


Lanza la caja antes de que explote.

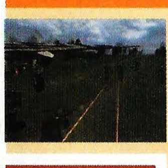
HIDDEN AND DANGEROUS


Los tanques son muy peligrosos en manos enemigas


Ángulos de cámara como éste no abundan

Primeros productos bélicos para la Dreamcast con este prometedor juego de guerra.

EN DOS PALABRAS



¿Y tú creías que *Metal Gear Solid* era lo último en juegos tácticos? ¡Qué va! Éste es el paradigma: un juego de sigilo en el que te infiltras en la retaguardia enemiga y te ves obligado a tomar decisiones tácticas de verdad. Esperemos que la conversión de PC a Dreamcast salga bien.

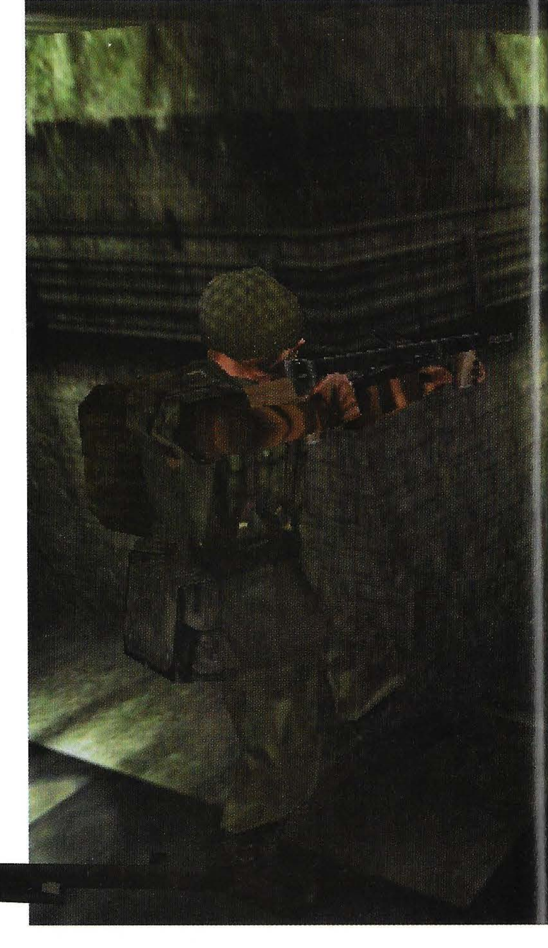
DETALLES

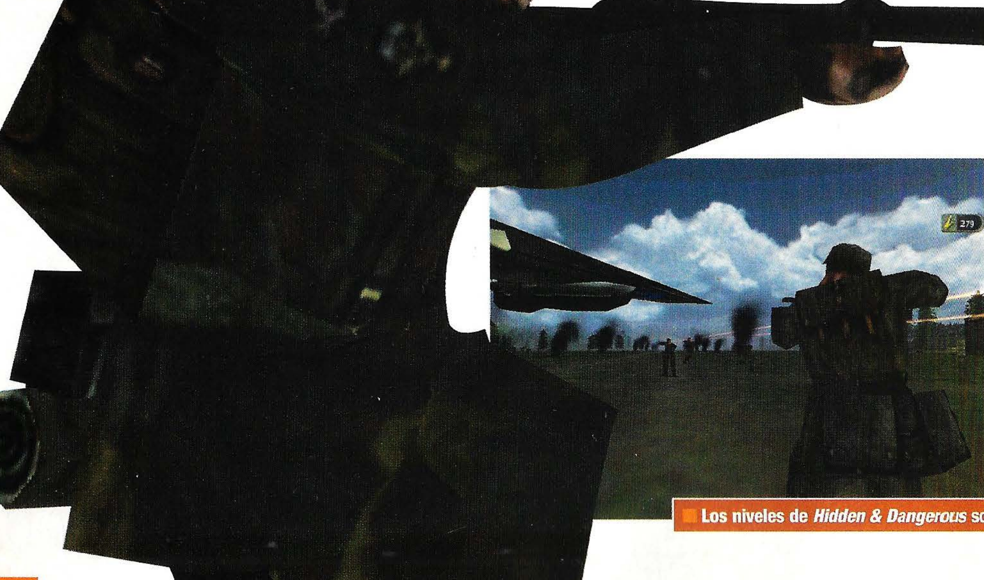
Editor:	Take 2 Interactive
Desarrollador:	Talon Soft/Take 2
Jugadores:	Uno
A la venta:	Verano

El primer año de la Dreamcast ha sido generoso en juegos brillantes y que han cautivado al público de forma casi instantánea –*Crazy Taxi, Soul Calibur* y *Sonic Adventure*, por mencionar tres– pero hasta ahora no había aparecido ningún juego en el que tuvieras que pensar mucho. Por suerte para aquellos de vosotros a los que les va la estrategia y el camuflaje, la cosa está a punto de cambiar gracias al inminente estreno de *Hidden & Dangerous*. Sí, el juego es otra conversión de PC, que estábamos esperando con ansia. Take 2 Interactive y Talon Soft han estado muy ocupados familiarizándose con la programación para DC y, aunque la versión que nosotros probamos era muy prematura y carecía de sonido (una parte muy importante del juego, ya que proporciona tensión y atmósfera), nos quedamos muy impresionados con lo que vimos.

El juego está ambientado en la Segunda Guerra Mundial y tú estás al mando de un grupo de 40 soldados que debe cumplir unas misiones determinadas. Antes de salir al campo de batalla se te resume cuáles son los objetivos y luego debes elegir los ocho hombres que quieres que te acompañen y qué equipamiento llevaréis con vosotros.

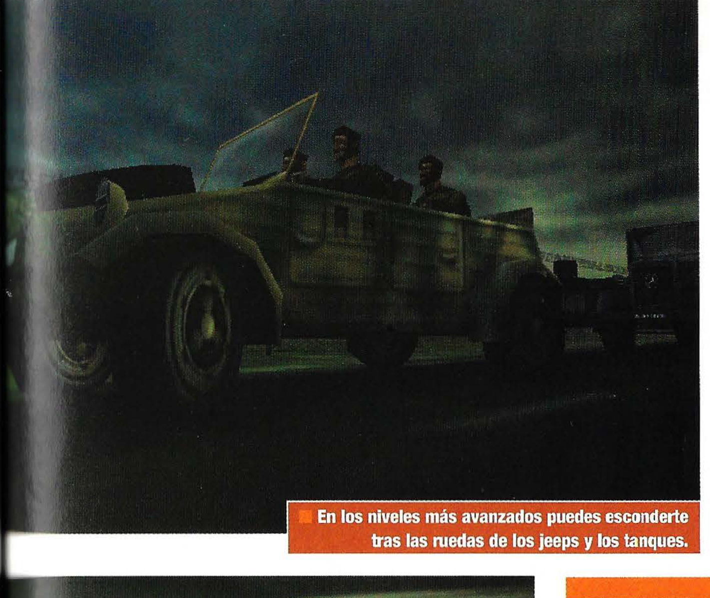
Este proceso, que podría hacerse un poco pesado, se aligera gracias a una opción automática que te presenta la combinación ideal de soldados y armamento. Todo un detalle, sobre todo considerando la poca atención que presta el usuario medio a la consola en momentos como este. Cada misión viene precedida por una

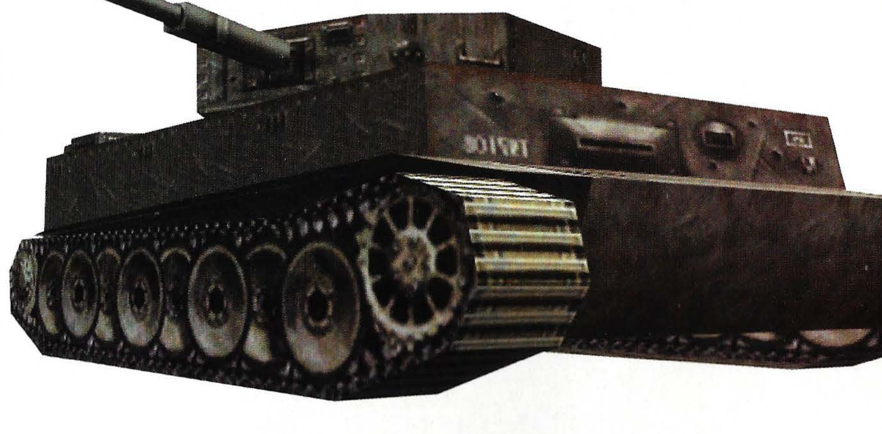






Los niveles de *Hidden & Dangerous* son muy variados, así que seguro que te va a enganchar hasta el final.





En los niveles más avanzados puedes esconderte tras las ruedas de los jeeps y los tanques.

Aquí debes infiltrarte en la base enemiga a través de estos estrechos túneles.

BAJO CONTROL



«Manos al teclado, muchachos».

El sistema de control de la versión para PC de *Hidden & Dangerous*, como ocurre con la mayoría de juegos para PC, depende del teclado. Take 2 Interactive y Talon Soft han resuelto el problema creando un sistema en el que puedes presionar el gatillo izquierdo, pulsar los botones y emplear el d-pad para cambiar la vista; activar y desactivar el mapa, cambiar de soldado, etc... Es un sistema ingenioso pero algo difícil de asimilar, así que los desarrolladores planean utilizar el teclado de la Dreamcast.

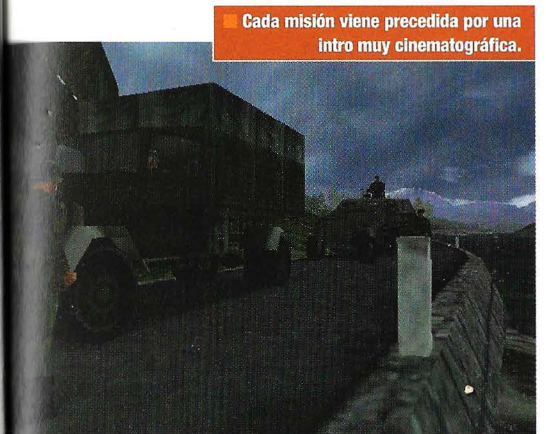
Pero si Sega tiene vista, lanzará un ratón Dreamcast para este tipo de juegos, como el inminente *Quake 3 Arena*, y los *shooters* en tercera persona. Para empezar, ratón y tablero es una combinación que no se puede mejorar. Venga Sega, sabeis que tenemos razón. ■

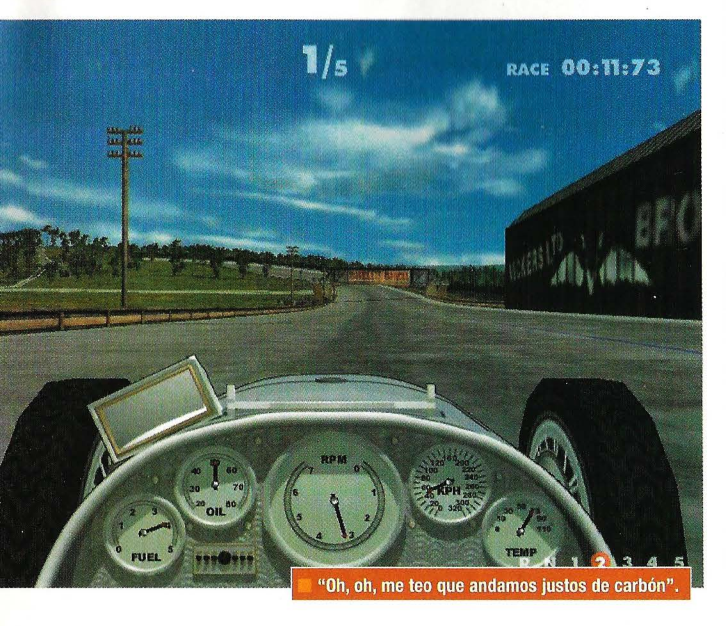
introducción en tiempo real y un mapa en 3D que te señala tu punto de entrada, objetivos y destino. Cuando ya te has metido de lleno en una misión, el peligro y la tensión se sienten de inmediato. En una de las misiones que jugamos, nos lanzábamos en paracaídas a la orilla de un río que debíamos cruzar para encontrarnos con nuestros aliados al otro lado. Si mirábamos a nuestro alrededor, veíamos los paracaídas colgados de árboles, tendidos en el suelo; y si mirábamos hacia el otro lado podíamos ver como el río corría por debajo de un enorme puente ferroviario, allí en la distancia (y a veces pasaba un tren, ¡genial!). Al mirar con más atención, distinguimos a algunos soldados alemanes que patrullaban por el puente. Entonces, echamos un vistazo a lo que teníamos y sacamos los prismáticos, el rifle de francotirador y la mina de tierra. En ese momento nos dimos cuenta de que en este juego priman la táctica y la estrategia. Los fans de *shoot'em ups* de gatillo flojo como *Expendable* y *Fighting Force 2* aprenderán una dura lección si salen corriendo, disparando al enemigo. Pasarás la mayor parte del tiempo escondiéndote y planeando el movimiento siguiente pero esto no significa que al juego le falte ritmo, ya que estos momentos son los que realzan la experiencia en general y se complementan con la tensión que emana *Hidden & Dangerous*. Al contrario de lo que sucede en otros juegos de este estilo, como *Rainbow Six*, que sólo te permiten controlar a un miembro de tu equipo, el éxito en *Hidden & Dangerous* depende de tu habilidad a la hora de cambiar de personaje en el campo de batalla. Cada personaje dispone de habilidades únicas y lleva consigo un equipamiento distinto (por ejemplo, un hombre puede ser muy bueno disparando y llevar un rifle de francotirador). El soldado que tú controlas también puede gritar a sus camaradas cosas como «*Follow me!*» («seguidme»), "*Stop*" («Deteneos») y «*Hold fire!*» («No disparéis»).

El rifle de francotirador es la mejor arma del juego. Puedes acercarte en zoom hasta la cara de un enemigo y darle en toda la frente. También puedes registrar los cuerpos sin vida de los soldados enemigos y quitarles las armas, como un saqueador de tumbas pero sin tumbas. *Hidden & Dangerous* está lleno de detallazos como este; en algunos niveles podrás conducir tanques y coches armados y tomar bajo tu control arsenales enormes.

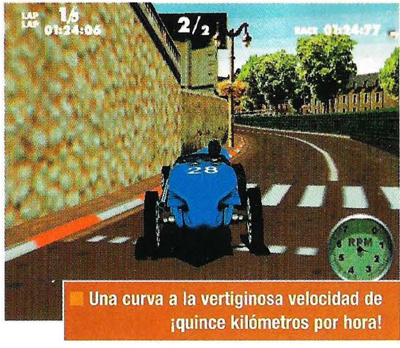
Si los desarrolladores resuelven bien un sistema de control engorroso de necesidad –y de momento, parece que van por el buen camino (ver «Bajo Control»)– *H&D* será toda una gozada para aquellos jugadores que buscan algo más estimulante que conducir un taxi o partirle la cara a alguien. ■

Cada misión viene precedida por una intro muy cinematográfica.

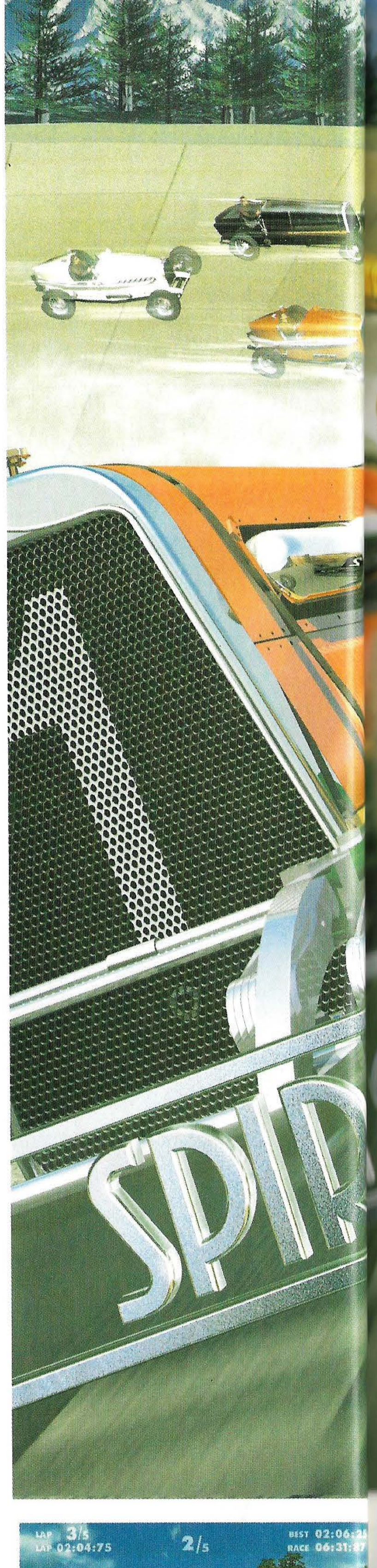




"Oh, oh, me teo que andamos justos de carbón".


Una curva a la vertiginosa velocidad de ¡quince kilómetros por hora!


Los vehículos vibran como montones de chatarra que son.



THE SPIRIT OF SPEED 1937

Vuela con uno de los cachivaches en que tu abuelo se jugó la vida.

EN DOS PALABRAS



> **Una carrera delirante entre antiguallas de desgüace pilotadas or tipos con gafas de buceo.** Si Acclaim iba a hacer "otro" juego de carreras más o menos off road al menos es todo un detalle que se tomase la molestia de ambientarlo bien.

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Broadsword Interactive
Origen:	Gran Bretaña
A la venta:	Agosto

Si bien no se trata de una pieza de colección, como sus coches, *The Spirit of Speed 1937* nos trae los modelos más legendarios del automovilismo; del automovilismo de la primera mitad del siglo, para ser exactos. Y la verdad es que se trata de vehículos tan curiosos que cuesta creer que no estén ya aprovechados en algún otro videojuego. Pero esta pregunta conduce a una sospecha, y la sospecha conduce a otra pregunta: ¿Vale la pena este juego? Bueno, no queremos precipitarnos, así que no te pierdas el próximo número, pero sí queremos aventurar algunas impresiones obtenidas después de estudiar el último material disponible.

Hay juegos que no parecen dispuestos a entrar en una lucha frontal contra los pesos pesados de su género, sino que prefieren arriesgar una propuesta diferente, y esperar a ver qué pasa. *The Spirit of Speed 1937* es uno de esos: es un juego de carreras, pero intenta aportar algo nuevo a los amantes del género. La idea central es la de simular la conducción de esos espectaculares coches monoplaza del periodo de entreguerras, con los cuales nació el campeonato de Grand Prix, y que parecían olvidados por el mundo de los videojuegos.

Aunque es probable que el equipo diseñador no haya podido conducir uno de esos coches (ya no debe de haber ni uno), se ha buscado que el juego logre provocar una experiencia realista; y si tenemos en cuenta la peligrosidad de aquellos vehículos, la expectativa aumenta.

La sensación que dejan los coches inicialmente es la de que son demasiado pesados, difíciles de controlar y hacen mucho ruido. Pero estos mismos elementos son los que dan credibilidad al juego gracias a un nivel de realismo que apenas decae cuando tienes tu bólido tragando millas y enfrentándose a otras máquinas

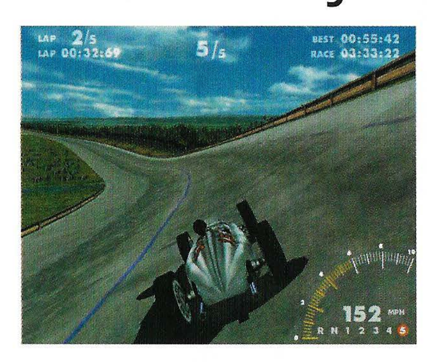

Los efectos ambientales están muy cuidados.

Of SPEED 1937



109 millas por hora. No está mal para este trasto.

> "Es un aporte a los títulos de carreras, realista y diferente."





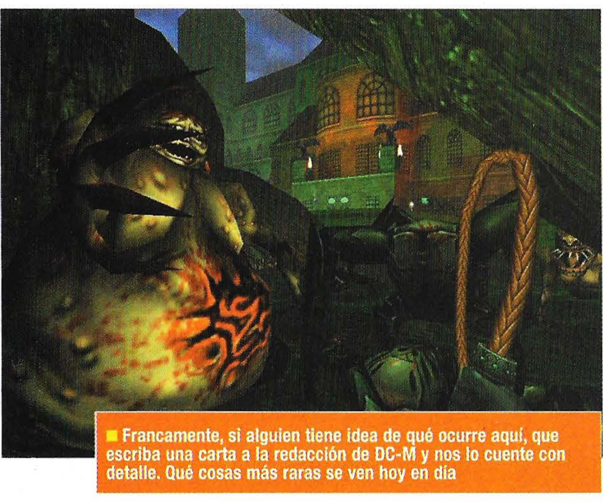
ruidosas. No se trata de una experiencia excepcional, pero es un aporte a los títulos de carreras, realista y diferente. Ciertos detalles de ese realismo pueden perturbar un poco la diversión pura, como por ejemplo el cambio a marcha manual que ocurre cuando quedas detenido tras un choque: tienes que usar A para poner la marcha atrás, la neutra y la primera para arrancar, y entonces los cambios de marcha vuelven a ser automáticos. También joroba la lentitud a la que responden los coches en la primera marcha, mientras intentan volver a la pista; dan ganas de bajarse a empujar. La ambientación del juego permite hacer un viaje al pasado en todos los sentidos, desde el coche hasta la música pasando por los circuitos. En la tercera década del siglo XX apenas estaban naciendo las pistas para coches; ni siquiera existía el asfalto que conocemos hoy, y mucho menos la invasión de vallas publicitarias. Así que las carreras se corren en tramos campestres casi siempre, a veces sobre carreteras de bloques de piedra y con más obstáculos que barreras de protección. Los ruidos del motor son decididamente fuertes y estrepitosos, y las ruedas chillan continuamente casi sin razón aparente. La música también está más dispuesta para el objetivo de viajar al pasado que para la realización de un viaje suicida: son melodías de le época, bonitas si estás viendo una película de Charles Chaplin pero no si intentas rebasar un Bugatti con un Alfa Romeo que amenaza con volcarse. *The Spirit of Speed 1937* no viene con ganas de quitarle el puesto a *Sega Rally*, ni mucho menos. Sin embargo, tiene un toque de realismo y originalidad que promete, así que seguiremos tras su pista, a ver qué más ofrece.

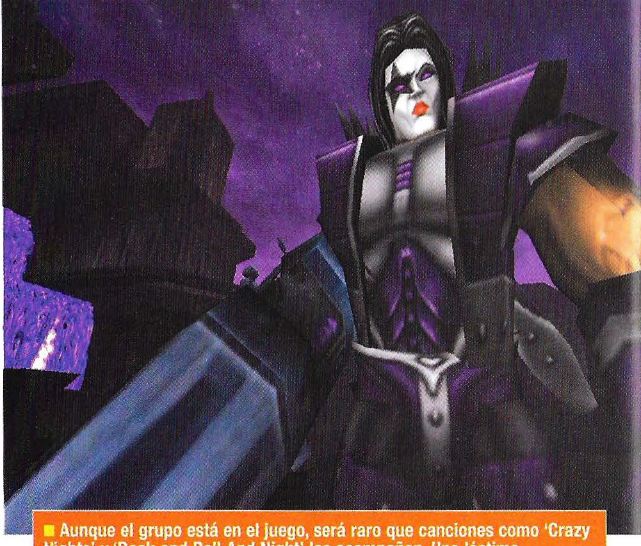


¿Encontrará este pobre hombre el final de la línea azul?

Noticias Internacionales


"¡Mira mi larga lengua roja! ¡¡Bleurgh!! Fuimos famosos en los 70, tío..." (y se larga)


Francamente, si alguien tiene idea de qué ocurre aquí, que escriba una carta a la redacción de DC-M y nos lo cuente con detalle. Qué cosas más raras se ven hoy en día


Aunque el grupo está en el juego, será raro que canciones como 'Crazy Nights' y 'Rock and Roll And Night' los acompañen. Una lástima

BESA (y esfúmate)

No se necesita un milagro para resucitar a los viejos rockeros, pero ayuda cosa mala

Rockeros del mundo, uníos! Ésa parece la idea tras el prometedor *KISS Psycho Circus*, el título que Gathering of Developers quiere estrenar este verano.

Los jugadores empiezan el juego como un rocker sin nombre, pero finalmente se adentran en el retorcido y demente mundo del Psycho Circus. En el camino hacia un enfrentamiento final con El Hijo de la Pesadilla, el jugador toma el rol de cada personaje de KISS para adquirir progresivamente el poder del grupo. Combinando a los cuatro miembros, el jugador se convierte en un ser sobrenatural llamado el Mayor. El Mayor puede destruir al Hijo de la Pesadilla, pero la legión de monstruítos que ayudan al crío anda detrás de ti.

Aunque los detalles todavía son vagos, *KISS Psycho Circus* incluirá modos de multijugador en red. La versión para Dreamcast contendrá también niveles de lucha que, atención al dato, ninguna otra versión tendrá. Ya pueden morderse las uñas (por la emoción, por no tener Dreamcast...). ■

En el mundo de KISS, el monstruo horrible reina. Debes aprovechar los poderes del grupo de rock para derrotar a tus enemigos

> "El jugador toma el rol de cada personaje de KISS para adquirir el poder del grupo"


"¡Todo terreno, chaval!". Sospechamos que esta toma precede a un trompicón, porque los camiones están pasándose de la raya

La revolución de le evolución

Haz el burro en el campo con grandes camiones

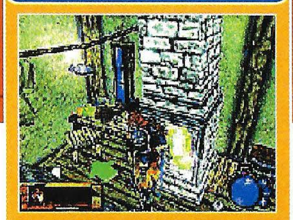
Este verano, un tremendo juego de carreras llamado *4x4 Evolution* saldrá de las manos de Gathering of Developers y Terminal Reality. Un buen puñado de dólares será la recompensa al mejor entre los camioneros que recorran las 16 pistas plagadas de puertas, árboles, tractores y tramos de escombros. Por si fuera poco, los héroes tendrán que evitar el numeroso tráfico en las zonas de Construcción Especial.

Empiezas con un camión básico, después usas el botín para añadirle suspensión de todo terreno, un completísimo sistema de acción, y/o poderosos neumáticos todo terreno.

4X4 Evolution está en camino de ser el primer juego que ofrezca la opción de jugar en Internet o LAN. Hasta cuatro Dreamcasts podrán unirse para jugar *online*, y el título utilizará también la tecnología 'par a par' para sustentar modos multijugador en Internet donde puedan combinarse usuarios de Dreamcast, PC y Macintosh. ¿Quieres seguir el movimiento de *4X4 Evolution* hasta la recta final? Permanece sintonizado a DC-M, no dudes que descubriremos más información sobre el asunto. ■


El juego toma tanto vehículos de 4X4 como esos camiones monstruosos que tanto gustan al Sur de los Estados Unidos

BREVES



Legend of the Blade Master

Ripcord Games traerá Legend of the Blade Master, su título de rol en 3D, a Dreamcast. El juego incluye batallas entre reinos, antiguas profecías, y algo llamado Las Espadas del Caos. Guerreros legendarios han buscado estas espadas místicas, pero ninguno las ha encontrado jamás. Con los tipos de Cult of Darkness golpeando a tu puerta (¿no eran un banda gótica en los 80?), es la hora de una nueva clase de héroe. Fuentes cercanas al proyecto dicen que no habrá muchos toques específicos para Dreamcast, pero seguro que el juego es increíble aún sin ellos. A ver si nos llega muy pronto. Sigue atento a DC-M para conseguir esas malditas espadas.



¿Cuál es la traducción al Klingon de "¡Estamos arreglados!"?

Lo sentimos, queridos trekkies ahí fuera, pero parece que la esperada versión Dreamcast de Star Trek: New Worlds, lo último de Interplay en estrategia (3D, tiempo real), ha despegado inciertamente hacia ninguna parte. Fuentes cercanas al proyecto afirman que las dificultades para llevarlo a práctica han llevado a borrarlo de los lanzamientos de Interplay para el 2000. Como en el caso de la serie original de los 60, es posible que una campaña de firmas salve el proyecto. Actúe rápido, Sr Scott, antes de que sea demasiado tarde. Puede que los cristales de dilitio no quieran recargarse.



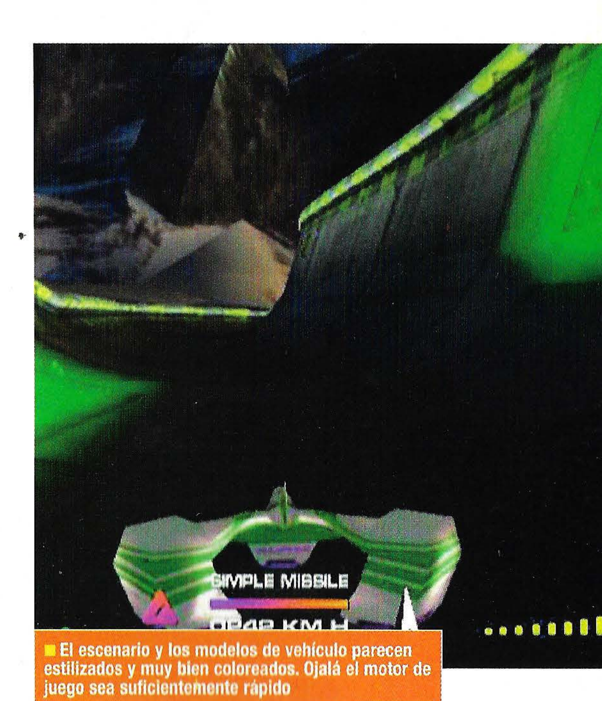
Es Wipeout. No, es Pod Racer. No, espera, es F-Zero. No, un momento, es Rollcage. No, no, no, es Killer Loop... Lo siento, MagForce Racer

Crave cambia el asesino nombre de un juego

Le cambien el nombre o no, siempre será una delicia

Crave Entertainment quieren recuperar la antigua gloria. Por ello, a finales de año lanzarán *Killer Loop* para Dreamcast bajo un nombre diferente.

El futurista juego de carreras, que ahora sido bautizado como *MagForce Racer*, recorrerá todas las asombrosas -y retorcidas- pistas de la versión PC, junto a una sorprendente batería de añadidos especiales y ultramagnéticos para Dreamcast. Aquellos que echaron la papilla viendo "*The Blair Witch Project*" deben quedar bien avisados; este juego parece tener más giros y cambios que una novela de Elmore Leonard. ■



El escenario y los modelos de vehículo parecen estilizados y muy bien coloreados. Ojalá el motor de juego sea suficientemente rápido

Stunt GP

Asegúrate de que tus dedos están en forma para cuando estos automóviles controlados por radio lleguen a tu Dreamcast



¡Cielos! Nos ataca una manada de insectos gigantes. Y tienen ruedas.

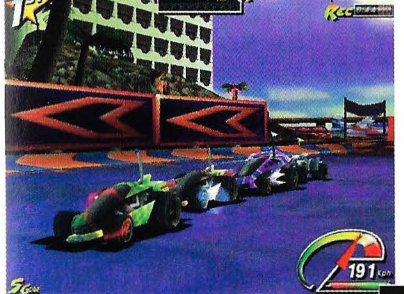
■ Team 17 ha creado entornos muy extraños por donde tendrás que correr.


■ Conseguirás "millas aéreas" cuando vueles por los aires o hagas alguna virguería.

A primera vista *Stunt GP* no es demasiado diferente del típico juego de carreras para la DC. Pero si te acercas un poco te percatarás de la antena que sobresale del coche. Efectivamente, los coches de *Stunt Gp* no necesitan párking, gasolina ni seguro.

Resulta obvio comparar *Stunt GP* con el otro juego de coches radiocontrolados de la Dreamcast, *Re-Volt*. Aun así, los autos aquí parecen coches auténticos en vez de modelos en miniatura; además, mientras en *Re-Volt* los coches corrían por paisajes naturales, en *Stunt GP* vemos que las pistas son algo abstractas. En vez de situar la acción en entornos realistas, como por ejemplo en un callejón sin salida, los desarrolladores de Team 17 han diseñado una amplia selección de pistas rarísimas donde tendrás que mostrar tus habilidades. Cuando decimos que son raras nos referimos a que aparecen curvas con laderas, saltos, vueltas típicas de las montañas rusas y muchas más cosas. La situación se vuelve más alocada aún cuando descubres que se tomaron libertades con el diseño de los coches. Son automóviles que, a diferencia de la mayoría de coches radiocontrolados, tienen un propulsor que puedes activar con el botón B si quieres que salgan disparados como cohetes. Y si lo utilizas de forma inteligente, puedes conseguir que un salto normal y corriente se convierta en un salto gigantesco. Los saltos tienen particular importancia en este juego, porque son esenciales a la hora de llevar a cabo ciertas virguerías. Si pulsas brevemente el botón A al llegar al pie de una montaña o rampa de un salto, verás que tu coche sale volando por los aires. En entonces cuando tienes que aprovechar para dar volteretas y demás mediante el joystick. Si consigues mostrar tus habilidades sin por eso acabar aplastado en el arcén, te darán una estrella que se sumará al multiplicador de bonus. Este multiplicador de bonus funciona mediante un nuevo método llamado *aeromiles* («millas aéreas»). Como se puede deducir por el nombre, los "aeromiles" se calculan según el tiempo que te mantienes en el aire o haciendo otro tipo de pirueta, como por ejemplo correr sólo con las ruedas traseras. Aunque no debes esforzarte demasiado, porque a la larga estas estrellas desaparecen. Sólo si te pasas todo el rato haciendo el loco podrás conseguir que el multiplicador se mantenga alto, y esto requiere muchas habilidades. Conseguir los bonus de *aeromiles*

> "Los vehículos son de lo más realista"



■ Lo harás mucho mejor si no vas en línea recta.

MARTYN BROWN Y SUS VIRGUERIAS SOBRE RUEDAS

Hemos entrevistado a Martyn Brown, director de desarrollo de Team 17, acerca de su nueva creación.

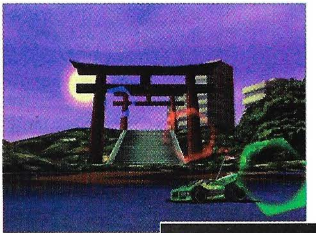
¿De dónde sacasteis la idea para Stunt GP?

Hacia finales de 1996 quisimos hacer un juego de carreras que fuera muy libre y muy jugable. Reunimos los elementos que apreciábamos de los juegos de carreras clásicos y acabamos con una fórmula que no se aleja demasiado del juego que estamos desarrollando. Nuestra propuesta de desarrollo sonaba como si se tratara de una combinación de *Stunt Car Racer* y *Racing Destruction Set* (un antiguo juego de los años ochenta para la C64), con la fuerza de un simulador de *Fórmula Uno*. Las acrobacias las añadimos después, cuando empezamos a juntar técnicas de patines con ediciones prototipo del motor.

“ ”

¿Por qué la utilización de coches teledirigidos en vez de los de verdad?

No quisimos utilizar coches de verdad por varias razones. Básicamente, queríamos tener un control absoluto en cuanto al diseño de los vehículos, sin tener que pasarnos todo el rato discutiendo





Nos hemos equivocado de camino. ¿Dónde está el mapa?

es importante porque la cantidad con la que finalizas una carrera determina cuántos créditos te darán. Estos créditos sirven después para comprar un coche nuevo o mejorar el que ya tienes. Existe una gran variedad de maneras de mejorarlo, desde instalar un motor más potente hasta cambiar el chasis por uno más resistente. Como habrás deducido, el modo para un solo jugador es un poco como una versión en miniatura de *Gran Turismo*, donde los coches nuevos llegan en cajitas. Aparte del juego básico para un jugador, también habrá muchos otros modos a tu disposición. Habrá también varias opciones multijugador, y aunque aún están por ver, nosotros tenemos claro que tendrán mucha competición de golpes y acrobacias. Lo que es seguro es el modo para dos jugadores, pero estaría bien que hubiera un modo para cuatro.

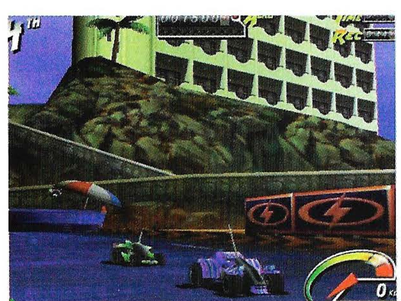
Lo que preocupa a Team 17 es que los recorridos de una sola pista puede que sean demasiado esfuerzo para la Dreamcast en el caso de que compitan cuatro coches a la vez. Un posible apaño sería crear recorridos de cuatro pistas, cosa que no estaría tan mal. Otro modo aún en desarrollo y que esperamos con ansias es el Time Attack. Sí que es verdad que dar vueltas uno solo no es lo mejor que hay, pero *Stunt GP* incluirá opciones que darán salsa a este modo. Para empezar, no hay uno, sino tres coches fantasma que se dedican a hacer un *replay* de tus tres mejores vueltas. Si consigues superar tu marca, desaparecerá un coche fantasma para ser sustituido por otro que hará un *replay* de la vuelta nueva. Aquí es donde entra en juego el módem de la Dreamcast: puedes enviar tus mejores vueltas a tus amigos para que intenten superarte, sin necesidad de invitarles a casa. Otro elemento sorpresa es el modo Golden Car: consigue una vuelta en un tiempo próximo a los mejores conseguidos por el equipo de Team 17 y tu fantasma será reemplazado por un coche dorado. Son los fantasmas de los mejores tiempos conseguidos por Team 17, y te los puedes quedar si los superas. Pero es difícil conseguirlo, ya que es competir contra expertos en el terreno.

Stunt GP está repleto de nuevas ideas, y la versión inacabada con la que jugamos tenía un motor físico que supera muchos de los mejores juegos de carreras de ahora. Así que, si Team 17 consigue un buen modo multijugador, *Stunt GP* será el mejor juego de carreras locas de la Dreamcast. ■

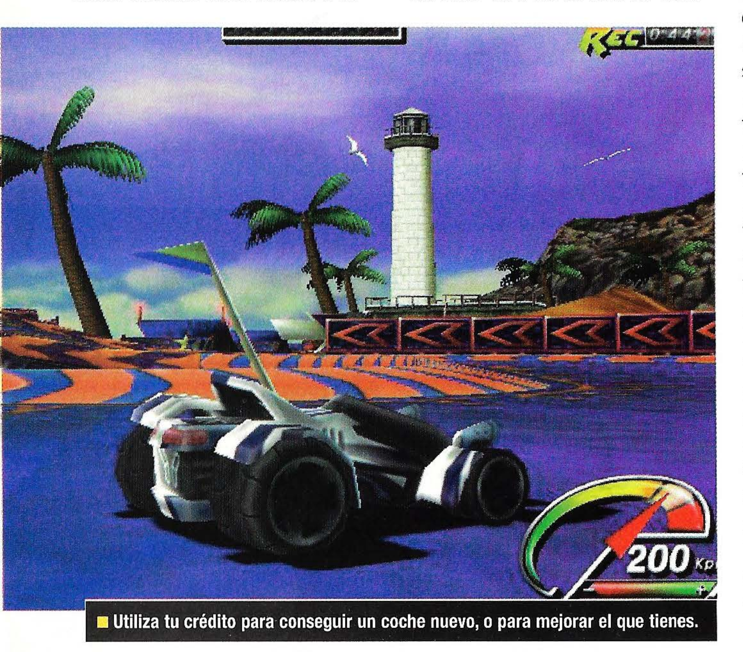
UNA DE GUSANOS

Mientras analizábamos *Stunt GP*, nos enteramos de otro juego que Team 17 está desarrollando para la Dreamcast, que parece muy sabroso. *Worms World Party* será uno de los primeros títulos para la Dreamcast que utilicen plenamente las capacidades Internet. Podrán jugar seis personas a la vez, pudiendo escoger entre amigos tuyos o desconocidos del mundo entero. Haremos una *preview* de este nuevo juego de Team 17 dentro de algunos meses, así que al tanto.

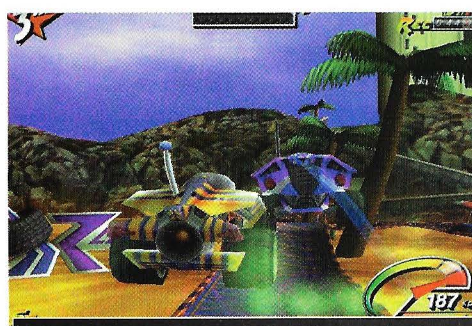




Las rampas son perfectas para saltar. Salta todo lo que puedas para conseguir crédito.



Utiliza tu crédito para conseguir un coche nuevo, o para mejorar el que tienes.



Pulsa el botón A al pie de la montaña y saldrás volando.

MARTYN BROWN (Y 2...)

por cuestiones legales. Así que los convertimos en juguetes, hecho que nos permitió también experimentar con sus leyes físicas, atributos y dinámica. Esto significó que podíamos introducir elementos nuevos, exagerar algunas cosas, etc. De hecho, la antena está allá para recordar a la gente que no se trata de un coche de verdad. También queríamos darle un *look* muy diferente al juego, y no limitarnos a crear un juego seudorrealista más, de asfalto gris. Así que creamos un entorno fantástico.

¿Por qué no hay ningún arma?
Desde el principio tuvimos claro que este juego tenía más que ver con las habilidades de conducción que con cargarse a alguien.
Aunque sí existe la categoría de juego de carreras con armas, no nos interesó. Ya hay suficientes cosas con que pensar cuando conduces, y sólo falta que te venga un loco que intenta dispararte.

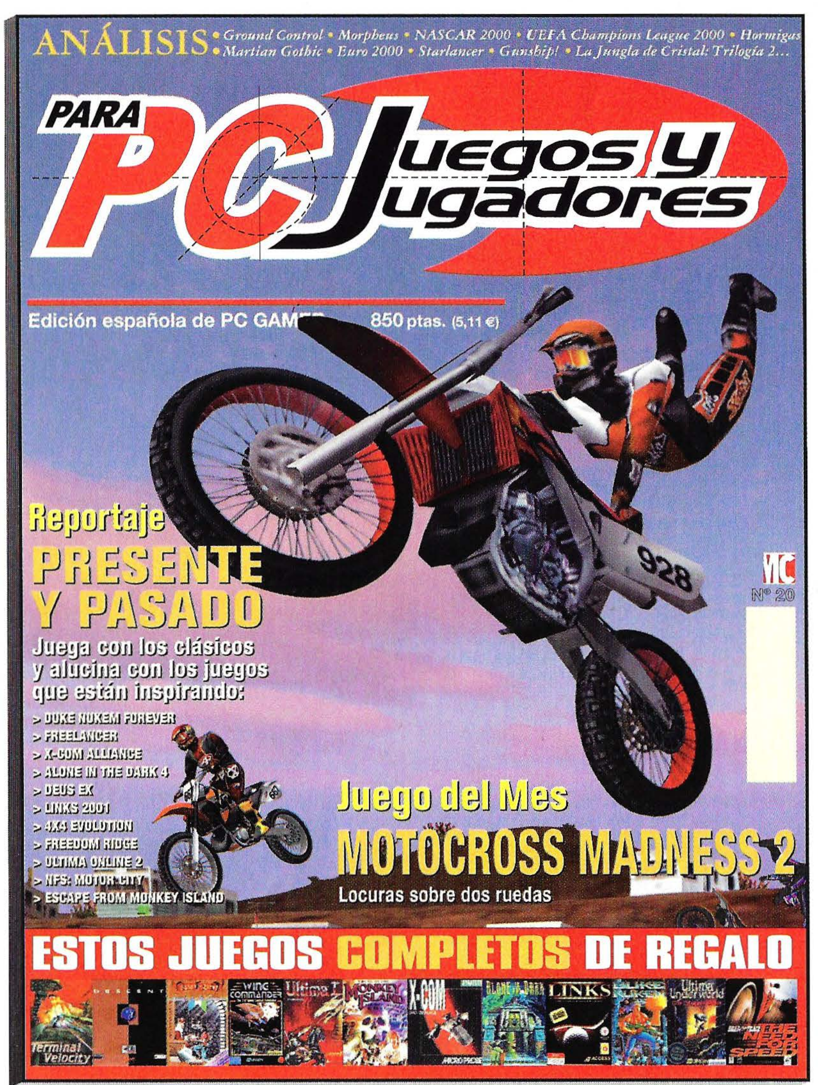
¿Pero puedes hacer salir de la pista a los otros coches?
Podrás ir dando golpes a los otros coches. Esto dependerá de tu estilo de conducción.

¿Estarán a un buen nivel los modos multijugador?
Esperamos que salgan tan bien como los hemos planeado. Han requerido muchos ajustes por cuestiones como las pistas de energía y los bonus.
El juego recompensa la habilidad en la conducción, y no hay mejor manera de ponerla a prueba que compitiendo contra otro jugador.

¿Será tan bueno como la versión para PC?
La versión para la Dreamcast es, en todos los aspectos, idéntica a la versión para PC. Esto se debe a que se están desarrollando de forma simultánea. Esperamos que se convierta en un clásico de la Dreamcast, ya que es único entre los juegos de carreras.

¿Cuándo saldrá a la venta?
En octubre ya tendría que estar en las tiendas.

ADVERTENCIA:
ESTA REVISTA PROVOCA ADICCIÓN





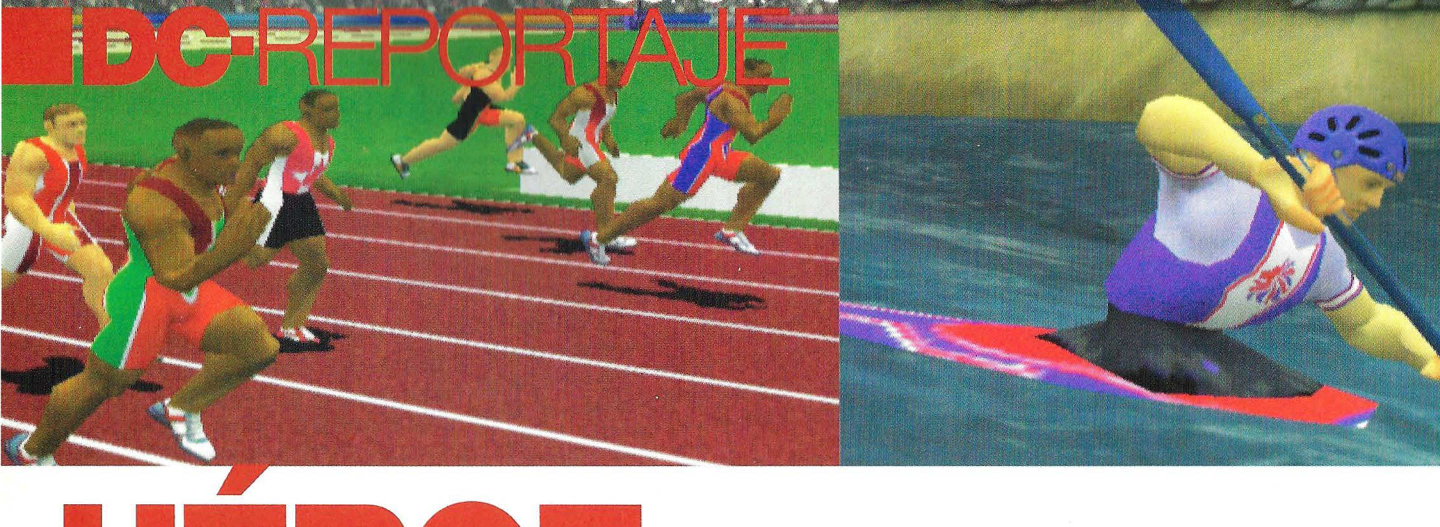


REGALAMOS 12 JUEGOS COMPLETOS
Y 6 DEMOS JUGABLES

DOSIS RECOMENDADA: 1 AL MES

EN CASO DE DUDA, CONSULTA A TU SUMINISTRADOR HABITUAL

¡La edición española de la revista de juegos para PC más vendida del mundo!



HÉROE OLÍMPICO

El juego oficial de los JJ.OO. de Sydney apuesta por conseguir la medalla de oro de los videojuegos.

Por primera vez en la historia, el Comité Olímpico Internacional ha puesto a disposición los derechos para crear un juego oficial de los Juegos Olímpicos, que abarca la experiencia olímpica en toda su integridad, en vez de limitarse sólo a ofrecer algunas pruebas que debes pasar mediante la pulsación frenética de botones, como en *Summer Games* y *Track and Field.* La compañía desarrolladora británica Attention To Detail ha sido la que ha conseguido llevarse los derechos, y está desarrollando *Sydney 2000* para todas las plataformas, con la intención de que salga al mercado justo a tiempo, en agosto.

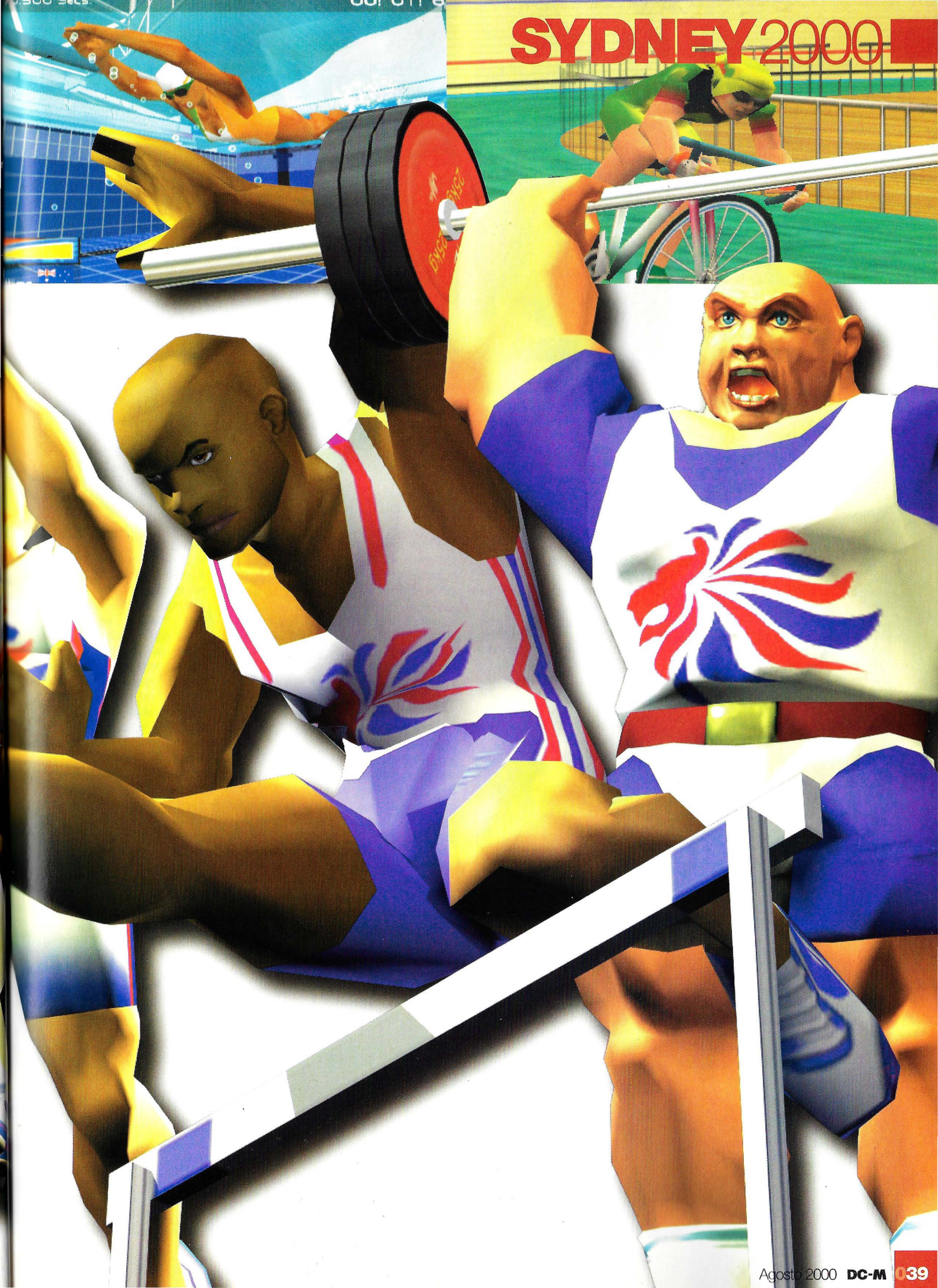
Al estar en posesión de la licencia oficial del COI, ATD ha podido tener acceso a todo tipo de material, desde documentos históricos sobre las olimpiadas sacados de archivos del COI en Lausanne, hasta imágenes de todos los lugares donde se llevarán a cabo las pruebas, incluyendo también las posiciones de cámara exactas que se utilizarán para filmar el evento. Este acceso sin precedentes ha ayudado mucho a ATD a la hora de llevar a cabo su ambicioso proyecto de crear el juego de deportes más realista jamás desarrollado.

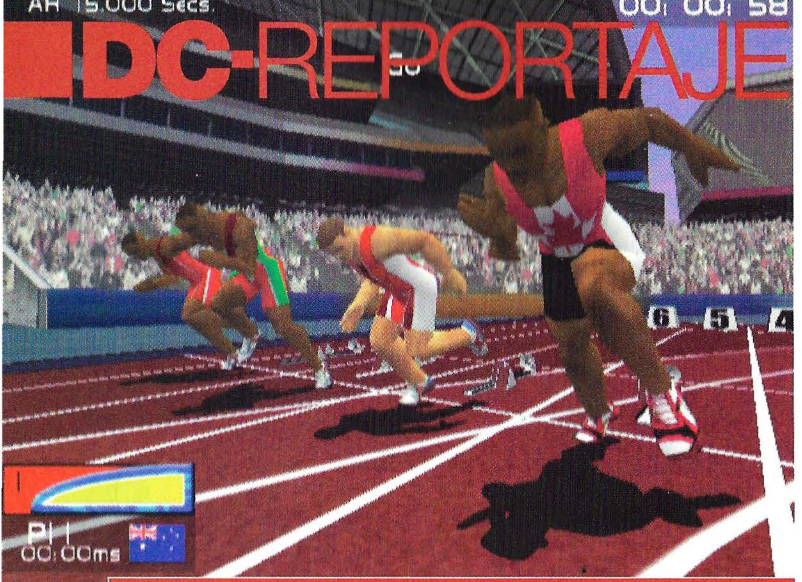
Nigel Collier, el productor y diseñador de *Sydney 2000*, nos permitió jugar en una primicia exclusiva del juego, para mostrarnos cómo este esfuerzo está dando ya sus frutos. El proyecto empezó hace, aproximadamente, dos años, y, como nos explica Nigel, «lo primero que hicimos fue ver todos los juegos de atletismo hasta la fecha, entre los cuales están los clásicos de Epyx *Summer Games* y *World Games*, el *Daley Thompson's Decathlon* de Ocean, el *Track and Field* de Konami y su continuación, llamada *Hyper Sports.* Examinamos todo lo que este género de juegos tenían de bueno. Es un tipo de manera de jugar muy física, que consiste en machacar frenéticamente los botones, y esto es lo que le da al juego su ambiente de competición intensa. Decidimos mantener este sistema básico de control, pero refinándolo mediante una amplia gama de mecanismos de control, que tienen que ver con la sincronización, el ritmo y controles de dirección específica para cada una de las pruebas».

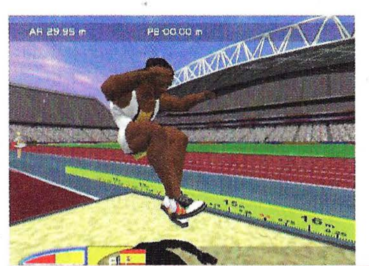
"Otra cosa que tienen de bueno estos juegos", añade Collier, " es que son perfectos para jugar varias personas a la vez. Por desgracia es justamente esta importancia que suele darse al modo multijugador lo que hace que el modo para un solo jugador no esté siempre del todo bien resuelto (Konami ni tan siquiera te da la opción de jugar solo). *Track and Field* es un gran juego, pero sólo si lo juegas junto con tus amigos. Entonces pensé "vale, pondremos la opción multijugador, pero también incluiremos un modo olímpico que sea un juego pensado específicamente para ser jugado por un solo jugador, algo que no se ha hecho nunca en este género de juegos." ▸

Sydney 2000

> "ATD ha tenido acceso a todo tipo de documentos e imagenes reales de los estádios."


SYDNEY 2000


Un elemento clave de los 100 metros lisos es tu capacidad de reacción a la salida.



Machacar el botón para conseguir un buen ritmo es lo que necesitarás en estas pruebas.

UN HOMBRE Y SU EQUIPO

El modo olímpico de *Sydney 2000* ofrece un equivalente atlético del modo GT de *Gran Turismo*, o sea un reto a largo plazo para una sola persona. Empiezas por escoger el país al que quieres representar de entre todas las naciones que se presentan a los juegos. Entonces te entregan un equipo de 12 atletas *amateurs*, uno para cada modalidad del juego. Para progresar y conseguir realizar tu objetivo final de competir en los Juegos Olímpicos tienes que llevar a tus atletas al Gimnasio Virtual (ver recuadro de abajo).

Entrenar en el Gimnasio Virtual es el equivalente a comprar un coche básico en *Gran Turismo* y llevarlo al garaje para colocarle piezas nuevas y convertirlo en una máquina infernal. Mediante 20 ejercicios de entrenamiento diferentes que sirven para mejorar la velocidad, fuerza, habilidades y reacciones de tu equipo y de ti mismo, el Gimnasio Virtual prepara a tus atletas para los torneos preolímpicos. Tener éxito en estas competiciones te permite ir a Sydney para participar en las olimpiadas.


Un aspecto de la prueba de natación es el cambio de sentido al llegar a la pared.

"Una detallada recreación de la experiencia olímpica"

El modo olímpico también contiene ceremonias de apertura y de clausura, entregas de medallas, himnos nacionales y toda la parafernalia general entorno a los juegos. Esta recreación detallada de la experiencia olímpica sumada a la progresión del juego en sí, convierte *Sydney 2000* en un juego de gran durabilidad y fuertes emociones. Y esto es un paso hacia delante si lo comparamos con el tipo de juegos superficiales que encontramos en este género, basados casi exclusivamente en la modalidad multijugador.

TUS COLEGAS

Esto no significa que *Sydney 2000* no te ofrezca la diversión multijugador que dio fama a *Track and Field* y *Summer Games*. Hay un modo *arcade*, que permite que un grupo compita contra otro. También está la opción cara a cara, que te permite utilizar el equipo que has entrenado en el modo olímpico para una competición multijugador.

Tu y tus amigos podéis entrenar a vuestros equipos de forma separada en el modo para un jugador, a continuación guardar en un VM y posteriormenteutilizar a los atletas para que compitan entre ellos en el modo multijugador. Por consiguiente, si uno de tus colegas tiene un corredor excepcional que deja al tuyo kilómetros atrás, sólo tienes que volver al Gimnasio Virtual para mejorar a tu atleta y asegurar que la próxima vez que os pongáis a correr sea él el ganador.

VERBORREA

Otro punto a favor de *Sydney 2000* es su uso extenso de comentarios, que desempeñan un papel importante tanto a la hora de contribuir al ambiente general del juego como para dar ánimos a los jugadores. En Inglaterra se comercializará con

GIMNASIO VIRTUAL



Este aparato para correr es de gran ayuda para las pruebas.

Uno de los aspectos más innovadores de Sydney 2000 es su Gimnasio Virtual, donde puedes convertir a un grupo de ineptos en campeones musculosos. El proceso es muy simple: primero construyes el potencial de tus atletas, y después llevas a cabo el potencial a la hora de competir en una prueba. Los atletas conseguirán más habilidades y así podrán competir contra la consola.

Hay 20 actividades diferentes en el gimnasio, y tienen relación con pruebas diferentes de las olimpiadas. Por ejemplo, ATD considera que los cien metros lisos están constituidos por tres habilidades necesarias: reacción (lo rápido que empiezas a darle a los botones una vez suena la pistola), aceleración y mantenimiento de la velocidad, y finalmente precisión a la hora de calcular el momento justo para darte el último impulso cuando llegas a la línea de meta.

Por lo tanto tienes tres ejercicios en el Gimnasio Virtual que te servirán para evaluar y mejorar tu nivel en la prueba de los cien metros lisos. La reacción en el gimnasio se mide analizando lo rápido que eres capaz de darle al botón en el momento de oír una señal. Es como cuando de pequeños jugábamos con los cronómetros para ver quien apretaba dos veces seguidas más rápido. Oirás ruidos que te despistarán, y tú tienes que pulsar sólo cuando oigas el disparo de la pistola. Para mejorar tu aceleración tienes un

La prueba de pesas se hace mediante la técnica del doble estirón.


La animación de la prueba de lanzamiento de martillo es excelente.



Las pruebas de canoa y de salto de trampolín no se basan tanto en darle al botón, sino que requieren habilidades más sofisticadas.

comentarios de los locutores deportivos de la BBC, así que suponemos que en España va a hacerse un esfuerzo parecido. Lo que hacen es describir las competiciones a medida que se suceden, y después analizan las repeticiones, señalando lo que estaba bien y lo que estaba mal de tu actuación. Escuchar estos análisis ayuda a la hora de hallar pistas acerca de cómo mejorar tu rendimiento. Por ejemplo, en un momento dado dirán «El jugador número uno se agachó antes de tiempo», o «El jugador número cuatro tiende a lanzar la javalina a un ángulo demasiado grande».

También hay un modo de entrenamiento, donde los comentaristas discuten sobre la técnica más adecuada a seguir, y a partir de ahí puedes aceptar tal o cual sugerencia e intentar aplicarla. El sistema se basa en demostración y prácticas: el ordenador te muestra cómo debes hacerlo, y tú tienes que intentar imitarle. A continuación puedes intentar competir contra un atleta «fantasma», que te permite perfilar tu actuación eliminando las pequeñas imperfecciones que queden.

DE PELÍCULA

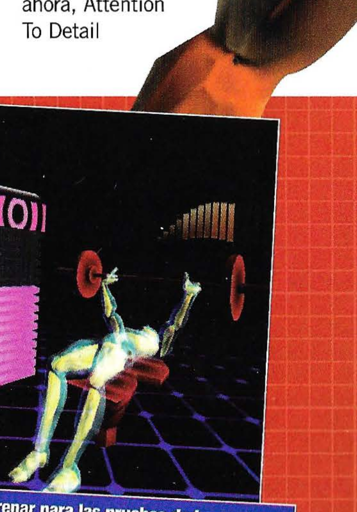
Aparte de su alto nivel de jugabilidad, *Sydney 2000* también tiene otro motivo para sentirse orgulloso de sí mismo: contiene animación que está a uno de los más altos niveles jamás vistos en un videojuego. ATD utilizó atletas británicos reales para filmar sus movimientos y después trasladarlos, y también estuvo en contacto con los entrenadores de cada una de las 12 disciplinas olímpicas. Tanto los atletas como los entrenadores dieron su punto de vista sobre la animación a medida que ésta iba desarrollándose, y así se conseguía una precisión total, con el resultado de unos movimientos extremadamente realistas. Hasta podemos encontrar pequeños detalles que no esperaríamos, como por ejemplo cuando los atletas relajan los músculos antes de una prueba. La animación refleja el nivel de tu técnica, de forma que si, por ejemplo, en los 110 metros vallas la pulsación del botón no la realizas de forma sincronizada, verás que la manera de correr del atleta será patosa, y si no saltas en el momento justo, verás la cara de esfuerzo que hace para superar las vallas.

CONCLUSIÓN

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, Attention To Detail va por el buen camino para conseguir hacer realidad su ambición de crear el juego de deportes más realista de la historia. De lo que no hay duda alguna es que *Sydney 2000* será el mejor juego de atletismo jamás desarrollado. Con sus modalidades de gran envergadura para un jugador, de multijugador de gran nivel, su presentación, comentarios y perfectos gráficos, el juego será un compañero inseparable de los juegos de este verano. En las páginas siguientes analizamos con más detalle las doce modalidades de los juegos olímpicos. ▸

"Tal vez la animación más fluida vista hasta el momento"

aparato a tu disposición, que es el típico que vemos en los gimnasios. Con él tendrás que conseguir llegar a ciertas velocidades y también cubrir una distancia concreta en un tiempo dado. La fase final de la carrera se basa esencialmente en saber darle al botón en el momento preciso, a la vez que seguir corriendo a toda velocidad, para lo que también tienes un aparato. Puedes concentrar todos tus esfuerzos en entrenar a un solo atleta para que triunfe en su especialidad, o bien convertir a los doce miembros de tu equipo en atletas olímpicos. La gracia del gimnasio está en entrenar a tus atletas a la vez que te entrenas a ti mismo como jugador. El resultado que puedes conseguir es convertir a los atletas de tu equipo en los héroes de las olimpiadas.


Este ejercicio es ideal para entrenar para las pruebas de lanzamiento.

LAS PRUEBAS CENTRALES

Los doce deportes de *Sydney 2000* incluyen pruebas clásicas como los 100 metros, las vallas, y el salto de altura (que son los que se encuentran en todos los videojuegos de atletismo a partir de *Track and Field*). Pero también encontrarás pruebas que suponen una novedad, como las pesas y el ciclismo, además de algunas tan poco comunes como carreras de canoas y tiro al plato.

La elección final se hizo después de consultar con el COI, y hubo un par de pruebas que estuvieron a punto de entrar en el juego, como el voley playa y la maratón. Por suerte, parece que al final nos ahorraremos la angustia de apretar un botón durante tres horas seguidas.

100 METROS

> La prueba estrella de las olimpiadas es también la que probablemente deje destrozado tu joypad. La base de esta prueba sigue siendo el darle al botón como un loco, pero ATD le ha añadido algunos elementos tácticos. Para empezar, la carrera se divide en tres fases: la reacción inicial de despegue, la aceleración durante el recorrido, y el mantenimiento de la velocidad en el tramo final. El ritmo de las pulsaciones es un elemento vital. Los botones A y B corresponden cada uno a una pierna, así que si no los pulsas de forma alterna, tu corredor parecerá un pato mareado. ■



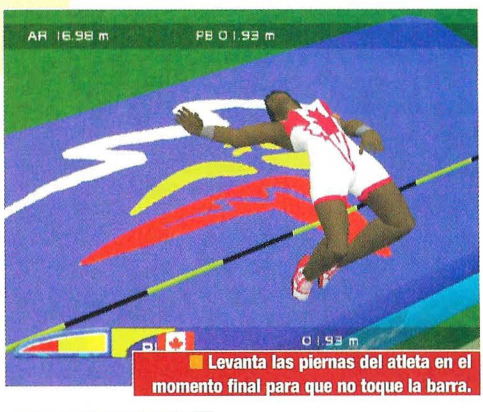
Tendrás que calcular muy bien el momento justo de pulsar el botón al acercarte a la meta.



La falta de técnica hará que saltes como un chimpancé.



Durante el salto triple el público da palmadas para darte ritmo.



Levanta las piernas del atleta en el momento final para que no toque la barra.

110 METROS VALLAS

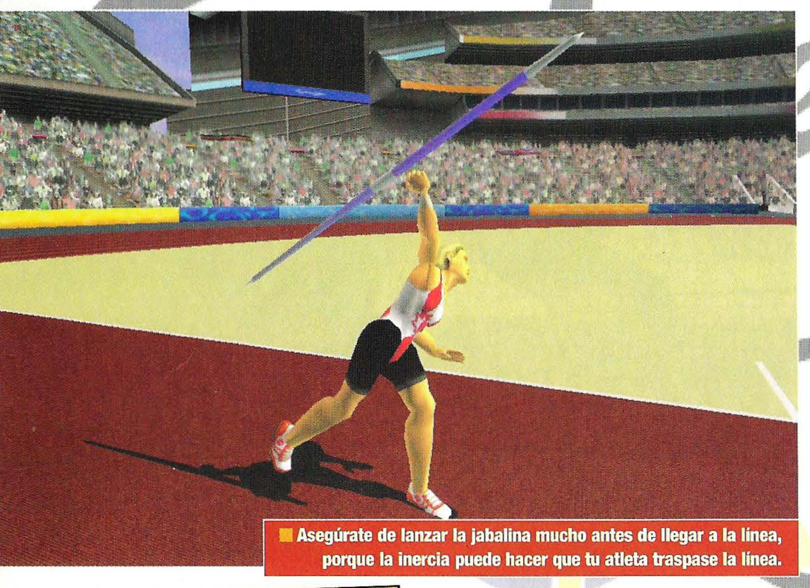
> Las vallas se basan puramente en técnica, y la clave está en ir superándolas con la mínima pérdida de velocidad. Para conseguir esto deberás calcular bien los saltos a la misma vez que vas corriendo a toda velocidad, y volver a ponerte a correr justo en el momento que el atleta vuelva a pisar el suelo. ■

SALTO TRIPLE

>El salto triple requiere transiciones suaves entre el saltito, el paso y el salto final. Ir deprisa es importante, pero lo esencial es calcular bien el tiempo. El momento de despegue de la tabla es decisivo, y tienes que determinar el ángulo para cada una de las tres veces que te elevas. ■

SALTO DE ALTURA

> Correr, saltar y moverse una vez encima de la barra. Sólo tienes que mantener un ritmo estable, y en el momento en que tu atleta coloque su pie en el suelo para impulsarse, pulsa saltar para que vuele por los aires y entonces vuelve a pulsarlo para que sus piernas pasen por encima de la barra. ■


Asegúrate de lanzar la jabalina mucho antes de llegar a la línea, porque la inercia puede hacer que tu atleta traspase la línea.



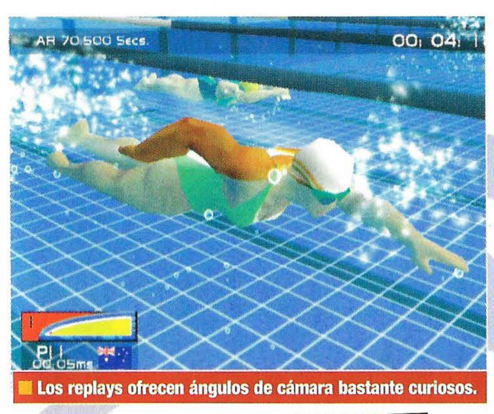
Calcula bien el momento de dejar ir el martillo, porque si no caerá dentro de la red.

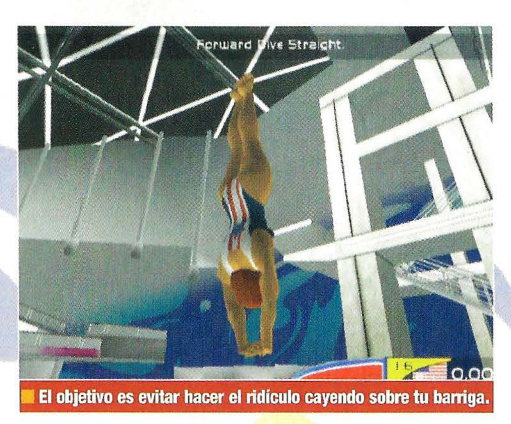
LANZAMIENTO DE JABALINA

> El atractivo físico no es parte imprescindible para esta prueba. Lo que cuenta, básicamente, es la fuerza que se tiene en la parte superior del cuerpo, así que vete al Gimnasio Virtual y entrena esos músculos. Esto combinado con correr a una buena velocidad son los ingredientes esenciales para que salga la jabalina disparada a kilómetros de distancia. También ayuda que el ángulo sea bueno. ■

MARTILLO

> Esta prueba es la que ofrece la mejor animación de todo el juego. El atleta se pone a dar vueltas y deja ir el martillo con un rugido. Increíblemente, a pesar de la rotación a gran velocidad, no saltan los polígonos, y el movimiento fluido de sus pies está hecho con una animación muy bien conseguida. ■


Los replays ofrecen ángulos de cámara bastante curiosos.



El objetivo es evitar hacer el ridículo cayendo sobre tu barriga.



La velocidad de la corriente dificulta pasar por los palos.

100 METROS NATACIÓN ESTILO LIBRE

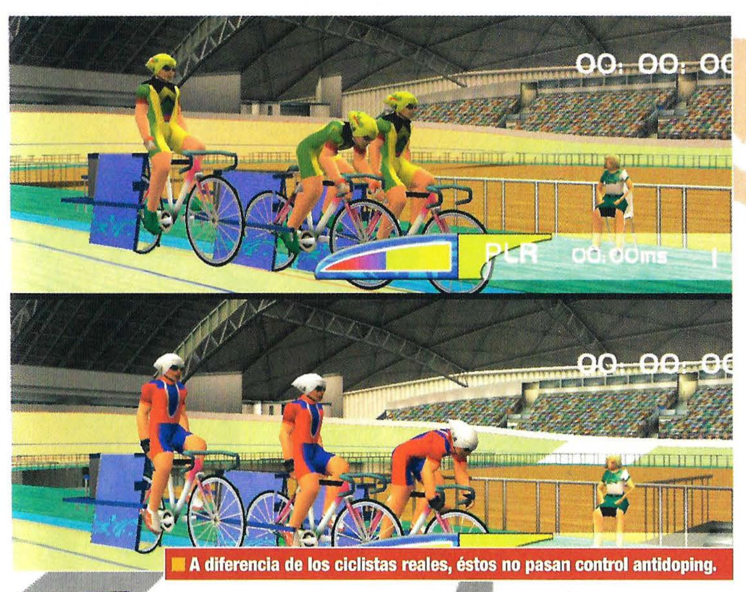
>El equivalente acuático de los 100 metros lisos se basa en tu capacidad de darle al botón. Pero es más difícil mantener la velocidad aquí, porque nadar cien metros es más largo que correrlos. Además tendrás que entrenarte para hacer un cambio de sentido rápido al llegar al otro extremo. ■

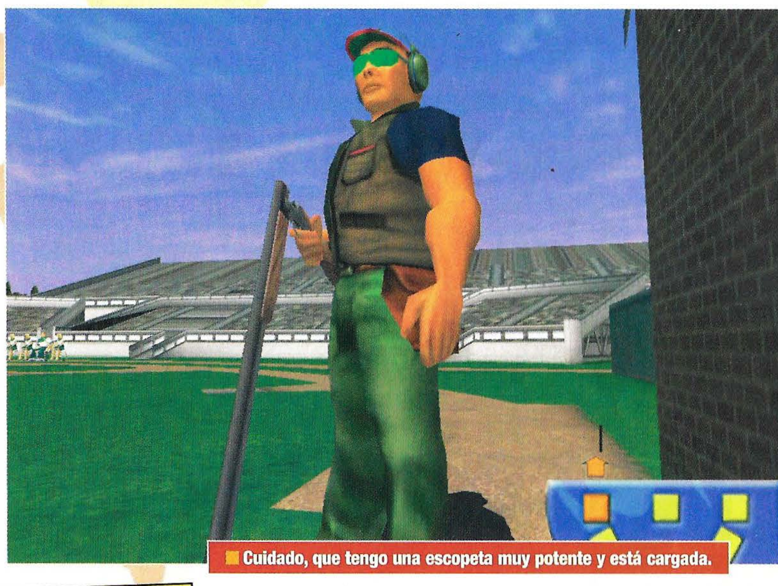
SALTO AL AGUA

>Saltar desde el trampolín se hace mediante un control de interfaz basado en el ritmo. Las diferentes líneas coloreadas corresponden a botones del joypad, y tienes que pulsarlos en el momento adecuado para llevar a cabo el movimiento que quieres (voltereta, salto en picado, etc). ■

CANOA

>Es una especie de prueba de esquí pero en el agua. Hay toda una serie de puertas por las que tienes que pasar a medida que te desplazas por el río, y lo tienes que hacer en un orden: primero entre los palos verdes, y después por los rojos. Necesitarás un buen control del *stick* analógico. ■


A diferencia de los ciclistas reales, éstos no pasan control antidoping.


Cuidado, que tengo una escopeta muy potente y está cargada.

CICLISMO

>La carrera de bicis se desenvuelve con la pantalla partida en dos, para poder ver los dos equipos de tres ciclistas. Para cada circuito se alterna la persona que lo lidera. Tu misión es pulsar el botón de forma muy rápida para correr como Induráin, y entonces calcular el relevo al llegar al final. La pantalla partida añade emoción a la carrera, ya que no siempre tienes claro quién está ganando. ■

TIRO AL PLATO

>Esta prueba es la misma que encontramos en *Hyper Sports,* de Konami. Los platos salen volando de dos lugares diferentes y a intervalos irregulares. Pueden salir de forma separada o casi a la misma vez, de manera que a veces te verás forzado a ir muy deprisa para acertar a ambos. Tus habilidades se ponen a prueba mediante tres pruebas, y tu puntuación final será la suma del total de aciertos. ■





Si superas la prueba, el atleta reacciona con expresiones de felicidad.

PESAS

>En esta modalidad debes machacar el botón para levantar las pesas, y luego, una vez conseguido, levantarlas por encima de tu cabeza también a base de percusión digital. Una vez conseguido esto, tendrás que esperar a que los tres jueces te den luz verde. Esta prueba es muy divertida, pero no sólo por ella en sí, sino que también te lo pasarás muy bien observando los «caretos» que va poniendo tu personaje, desde los músculos de la cara hasta los ojos que le sobresalen. Al final, al dejar las pesas, sus músculos se relajan y deja ir un suspiro profundo. ■

> “La halterofilia incluye una excelente animación facial”



Sabe hacer piruetas, tiene skates increíbles: Tony Hawk es El Hombre

"Es como si este juego hubiese estado esperando el prodigio de 128 bits de Sega para que se le hiciese justicia"

Tony Hawk's Skateboarding

El mejor juego de skateboard de todos los tiempos es aún mejor en la Dreamcast

Los videojuegos no deberían ser tan buenos. Verdaderamente, no deberías perder todo tu tiempo dentro de casa, mientras fuera hace buen tiempo y todos tus amigos se han ido a jugar a fútbol y están poniéndose morenos. No puede ser sano que tú estés más blanco que la ropa de los anuncios de detergentes y a las chicas no les gusta. Para colmo ni siquiera te pareces a Ángel de *Buffy la cazavampiros*. Pero todo eso no importa porque *Tony Hawk's Skateboarding* te tiene atrapado en su maravilloso mundo y en tu imaginación eres un dios del *skateboard* marcándote un excepcional recorrido lleno de saltos, cambios de sentido y piruetas.

Creemos que conoces la versión de PlayStation de *Tony Hawk's*, por eso sabemos que perdonarás nuestro exagerado párrafo de introducción, pero si no lo has visto (deberías avergonzarte) aquí está la explicación histórica... El juego lo lanzaron hace casi un año en la cada más vetusta consola de Sony y sorprendió a los jugadores y los profesionales de la industria por su enorme jugabilidad, sus magníficos gráficos y su música *funk*. Como *Gran Turismo*, éste era un juego de deportes realista que mezclaba elementos de simulación serios con una jugabilidad adictiva y un montón de ítems de bonus esperando a que los descubrieses.

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Treyarch
Precio:	8.990 Ptas
A la venta:	Ya
Jugadores:	1-2
Extras:	Vibration

DC-M ESENCIAL



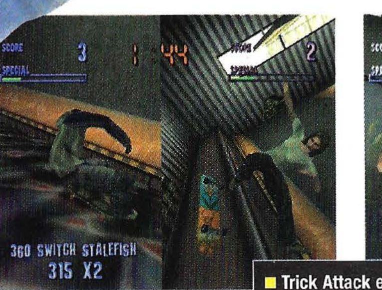
"¡Maldición! Hubiese jurado que esta mañana me puse desodorante." Jamie Thomas pasa un mal rato por falta de higiene

■ Las perspectivas en pleno salto son fantásticas y una gran oportunidad para regocijarse con las imágenes.



■ Las animaciones de los skaters son increíblemente realistas

Además de la posibilidad de utilizar la imagen, el nombre y los monopatines de la legendaria figura del *skateboard* Tony Hawk, podías escoger entre nueve *skateboarders* de altura con movimientos especiales característicos de cada uno. *Tony Hawk's* era un sueño para los *skaters* de la vida real y los jugadores que habían estado rezando por un videojuego que pudiese competir con la versión del arcade prehistórico de las Atari de los 80 y el éxito de consola doméstica *720º*.
Ahora los dueños de la Dreamcast disponen de la mejor versión que se haya hecho jamás de este legendario juego. Es como si este juego hubiese estado esperando una máquina tan potente



■ Trick Attack es un juego de pantalla dividida muy divertido en el que debes engañar a tu adversario

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cómo conseguir fácilmente puntuaciones astronómicas

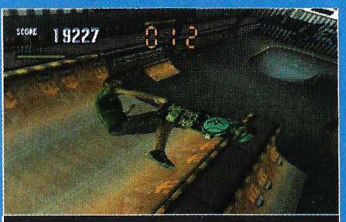

■ El increíble estilazo de Tony Hawk

Movimiento especial: El 900
Aprieta derecha, abajo y luego B para realizar uno de los trucos más alucinantes que hayas visto jamás



■ Bob se desliza sobre una barra de hierro

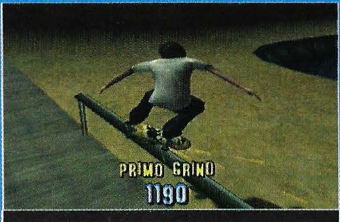
Movimiento especial: El One Footed Smith
Aprieta derecha, abajo e Y y observa como Bob desafía las leyes de la física. ¡Cómo mola!


■ Bucky Lasek hace el finger de la muerte

Movimiento especial: Fingerflip airwalk
Dale a izquierda, derecha y luego a B para desatar el potencial aéreo de Bucky. Un skater de altura.

■ Chad Muska luce sus habilidades

Movimiento especial: One Foot 5-0 Thumpin. Aprieta derecha, abajo, e Y y Chad hará brillar su estilo en los giros

■ Elissa Steamer se desliza sobre un poste

Movimiento especial: Primo Grind
Pulsa izquierda, izquierda y luego Y. Elisa derrapará con su skate sobre raíles y repisas.


■ Geoff Rowley sencillamente vuela

Movimiento especial: Hardflip doble
Pulsa derecha, abajo, y luego X en el aire para que Mr Rowley saque a relucir su Hardflip.

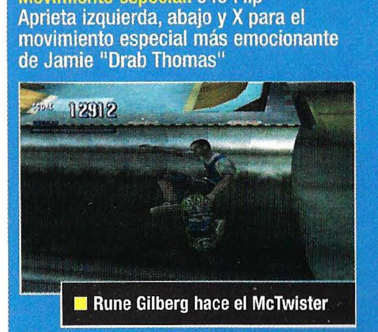

■ Jamie Thomas da una patada en el aire

Movimiento especial: 540 Flip
Aprieta izquierda, abajo y X para el movimiento especial más emocionante de Jamie "Drab Thomas"



■ Kareem Campbell se precipita hacia su destino

Movimiento especial: Kickflip Underflip
Pulsa izquierda, derecha y entonces X. No has visto nada igual.

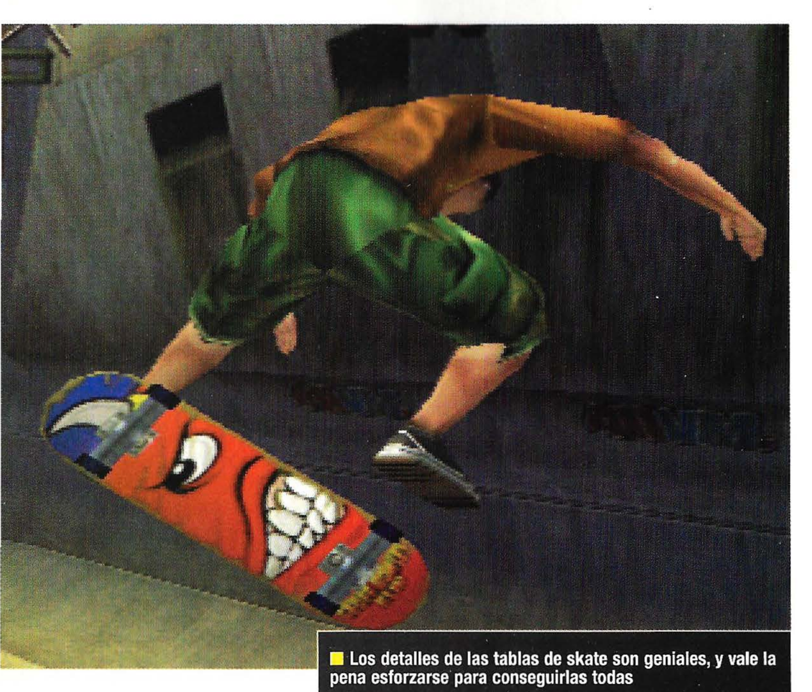

■ Rune Gilberg hace el McTwister

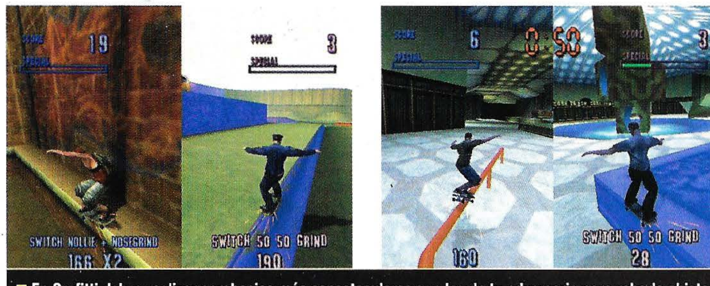
Movimiento especial: Kickflip Mctwist
Aprieta derecha, derecha y entonces B desatará el movimiento más radical de Rune



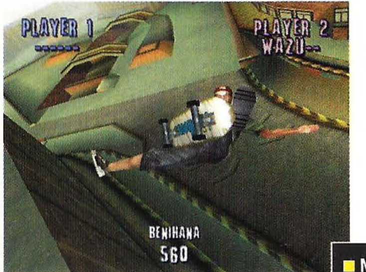
■ Andrewe Reynolds derrapa sobre un rail.

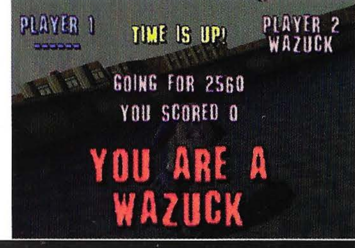
Movimiento especial: Heelflip to Bluntslide. Pulsa abajo, abajo y luego Y para un derrapaje especial. ¡Recuerda que debes conservar el equilibrio!


Los detalles de las tablas de skate son geniales, y vale la pena esforzarse para conseguirlas todas



En Grafitti debes realizar acrobacias más espectaculares que las de tu adversario para robarle objetos





Nuestra prueba preferida para dos jugadores es Horse, donde llegas a insultar al contrincante



Esta extraña mujer con cara de mono se llama Private Carrera. No tendrás que verla muy a menudo, así que no te asustes.

como el prodigio de 128 bits de Sega para que se le hiciese justicia. Aunque los gráficos de Playstation estaban muy bien (realmente llevaban al límite las posibilidades de la consola) tan sólo la Dreamcast ha podido hacer de *Tony Hawk's* el auténtico desafío visual que siempre debería haber sido. La mejora más evidente es la distancia respecto al entorno; aunque el escenario se ve un poco borroso en algunos niveles no notarás ningún salto y podrás deslizarte sobre rampas y raíles a docenas de metros virtuales del horizonte. Esto es básico para abrirse camino a través de los niveles del juego y para que puedas realizar el máximo número posible de piruetas y derrapes. Los efectos de iluminación son realistas y a tu *skater* le sigue siempre una pequeña sombra animada. Por otra parte, la cámara que acompaña a tu *boarder* lo enfoca igual de bien en el suelo que haciendo una pirueta en una rampa, y crea así sensaciones espaciales y la ilusión de que estás dentro del decorado del juego. No parece en absoluto que se trate de unos gráficos que muestran a una tercera persona.
Naturalmente, han perfeccionado los modelos de los jugadores y los *skaters* tienen un aspecto excelente, pero son las texturas de sus ropas y de sus tablas lo que impresiona más. Fíjate en los arañazos de la tabla de *skate* o en los pantalones con arrugas que lleva la mayoría de los *boarders*. Las partes inferiores de los *skateboards* también son gloriosas, y se basan en diseños que los profesionales utilizan en la vida real. Debemos confesar que los gráficos de muestra no nos impresionaron tanto como habíamos esperado, pero es evidente que Treyarch, el desarrolllador responsable de versión para la Dreamcast, ha trabajado muy duro para mantener el equilibrio entre unos buenos gráficos y una velocidad adecuada.
En términos de jugabilidad, nada ha cambiado. Eso podría interpretarse como una muestra de pereza por parte del desarrollador, pero había tan poco que criticar en la versión original que sería una grosería incriminárselo a Treyarch, sobretodo cuando el juego tiene tan buena pinta. Básicamente, funciona de la siguiente manera. Primero, debes escoger a tu *skater*, tu tabla, tus ruedas, y decides si quieres que tus pantalones sean Anchos, Normales o Ajustados (cuánto más ajustados son más difícil es girar), entonces puedes ir al nivel de entrenamiento, el almacén. Antes de empezar cada nivel, te muestran los desafíos que deberás lograr.
Siempre hay cinco, de los cuales cuatro son siempre iguales: conseguir la puntuación más alta, formar la palabra "SKATE" con las letras diseminadas a lo largo del recorrido, encontrar cintas de vídeo escondidas y ganar un premio para profesionales. Para cada nivel, sin embargo, también hay una prueba diferente, y éstas suelen ser la parte más divertida del nivel (mira la sección de "Los desafíos de la cinta de vídeo" para más información). Para alcanzar nive-

> "Sólo patinar por las calles ya es un verdadero placer"

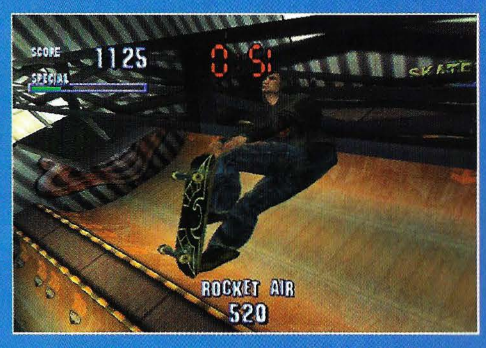
¿QUIERES CONVERTIRTE EN UN PROFESIONAL?

Algunos trucos prácticos para ganar las tres competiciones y conseguirlo todo...

PRIMERA COMPETICIÓN



Comienzas la primera competición delante de un raíl con dos niveles. Haz un ollie, derrapando en el primer nivel para hacer luego otro tipo de derrapaje en el segundo nivel. Ahora salta desde la izquierda de la pequeña rampa hasta...



...el temible tubo, aprovecha para dar una patada o hacer un flip y gánate un bonus de paso. Tu marcador especial debería empezar a calentarse. Ha llegado la hora de ejecutar unos cuantos movimientos especiales.



Recuerda que la variedad cuenta , así que si te queda un poco de tiempo libre ve a por todas. Ábrete paso y haz unas cuantas combinaciones en el aire que hagan rebosar el marcador de puntos

SEGUNDA COMPETICIÓN



Al principio bajas por un tubo muy estrecho, al final del cual hay un gran socavón a la derecha. Dirígete hacia allí, coge impulso, dispara tu marcador con combinaciones y gánate algún bonus especial.



Si saltas sobre esta viga obtienes un bonus especial. Naturalmente, cuantas más piruetas haces, más alto es el bonus. Así que intenta hacer un flip en el aire y derrapar cuando aterrices.

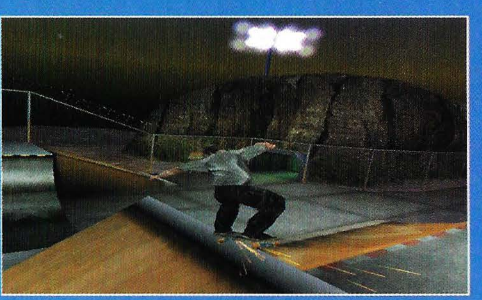


En el otro extremo del parque donde comienzas, hay este gran muro, un lugar idóneo para las demostraciones aéreas. Aunque asegúrate de que coges impulso al saltar, o te aplastarás contra el suelo.

TERCERA COMPETICIÓN



Hay un montón de rampas en esta competición que se desarrolla en Roswell, pero la falta de interactividad entre los obstáculos es un poco alienante (perdón). De todas maneras, aprovecha zonas como ésta para las acrobacias aéreas.



Lo mejor de esta competición es que hay muchos sitios para hacer un derrapaje tras otro. Encontrarás estos lugares donde derrapar continuamente sobre las rampas, si haces un flip entre cada uno.



Bueno, ¿es Roswell, no? Al final del parque hay una puerta corredera que lleva a esta habitación. Desde detrás del cristal puedes oír los lamentos de este extraterrestre capturado. ¡Ayuda!

les más altos y conseguir nuevas tablas con diseños diferentes y de mayor categoría deberás reunir un número determinado de cintas. Las cinco primeras pruebas con cintas escondidas son muy fáciles y, seguramente, las encontrarás todas en tu primer día de juego, pero las cosas se complican enseguida cuando las cintas de vídeo son más difíciles de buscar y los puntos necesarios para lograr la puntuación más alta y el premio para profesionales se disparan hasta límites insospechados.

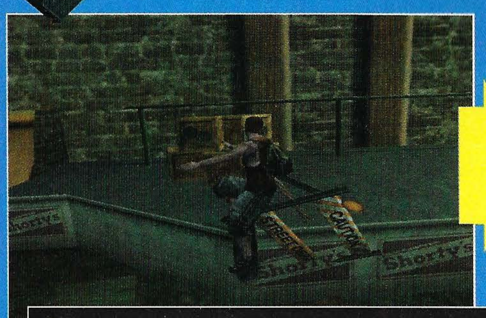
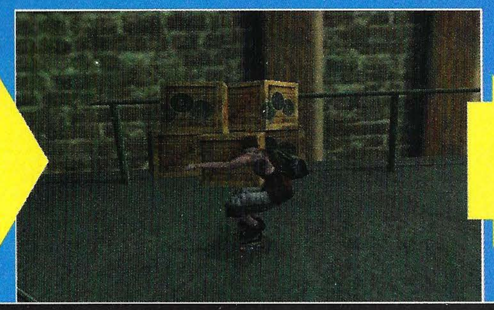
De todas maneras, una vez que hayas conseguido aprender el truco, será mucho más fácil alcanzar puntuaciones enormes. Existen cuatro tipos de proezas en *Tony Hawk's Skateboarding*: patadas (botón X), derrapes (Y), apoyarse (b) y vueltas (izquierda o derecha en el D-pad). Antes de realizar una maniobra radical, sin embargo, debes estar en el aire. Para coger impulso para saltar debes agacharte y soltar el botón A. Para conseguir más impulso todavía deja de presionar el botón A cuando golpees el borde las rampas, de las pistas en forma de tubo, las escaleras de mano o los escalones. Una vez que estés en el aire, apretando los botones X, Y o B a la vez que una dirección en el joystick o el D-pad, realizarás un pequeño truco. Estos trucos al aterrizar te hacen ganar puntos, que empiezan a llenar tu marcador especial, y cuando éste está lleno, puedes correr



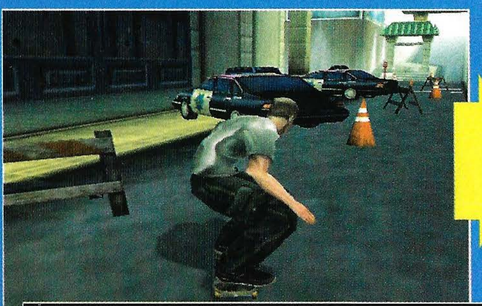
No hay nada para vaciar una piscina como un buen chapuzón

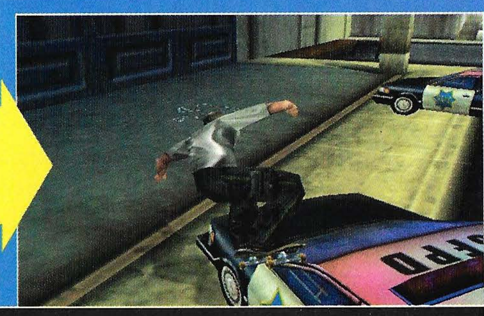
LOS DESAFIOS DE LA CINTA DE VIDEO

Cada nivel tiene su propio desafío de la cinta de vídeo. Éstas son cuatro de las mejores del juego...

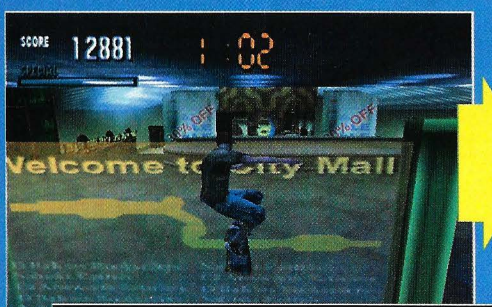




■ En el almacén debes llevarte por delante cinco montones de cajas. Encontrarlas es bastante sencillo, porque el nivel es relativamente pequeño, pero controlar el tiempo en esta platafor-





■ Este es nuestro desafío de la cinta preferido, en los suburbios de San Francisco. En un acto de petulancia y rebelión deberás hacer aterrizar tu skate sobre cinco coches de policía. No lo





■ En el centro comercial tendrás que atravesar cinco tiendas. Puede que seamos un poco quejicas, pero eso duele,



■ "Tony Hawk's debería tenerte enganchado durante meses"

a una velocidad máxima durante un tiempo limitado que te permite ejecutar movimientos especiales (para más información ver la sección de "movimientos especiales"). Aunque si quieres impresionar a tus amigos debes aprender a hacer combinaciones, que son movimientos especiales en cadena, uno detrás del otro. Los niveles se han hecho pensando en esto, así que los verdaderos *skaters* podrán observar el terreno y planear sus acrobacias. Si no practicas con la tabla y nadie te lo explica, disfrutarás igual sobre el *skate* probando movimientos, pero cuando comprendas la correspondencia ingeniosa entre los tipos de movimientos y el diseño del nivel tu amor por el juego se convertirá en una abrasadora pasión.

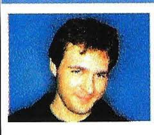
Algunos niveles son geniales. Cojamos por ejemplo el nivel de la escuela. Empiezas tu carrera sobre un tejado en pendiente. Salta del tejado, da una patada o haz un giro completo, derrapa en el límite del macizo de flores, efectúa un par de movimientos en la rampa, aterriza y a tu marcador especial le faltará poco para explotar. En momentos como ese, la estructura del juego sin un final cerrado te da a escoger entre una serie de opciones. ¿Qué hacer? ¿Sigues con la racha y vas a por las cintas de vídeo o eliges un desafío especial y derrapas sobre cinco mesas de picnic? Pasearse por las calles sobre el *skate*, probando movimientos, es de por sí un auténtico placer: se pueden hacer tantas cosas y hay tantas oportunidades para ensayar piruetas...

Además de los niveles basados en escenarios urbanos, *Tony Hawk's* dispone de tres competiciones en las que puedes participar. Cada competición incluye tres pruebas preliminares en las que obtienes puntos por el número de combinaciones y la variedad, y pierdes puntos si caes. La primera competición no es muy difícil de ganar, pero la segunda lo es tremendamente si no conoces los movimientos especiales de tu *skater*.

Naturalmente, debes asegurarte de que aún te queda impulso para hacer el salto del tigre (de hecho, éste no cuenta entre los movimientos especiales del juego) o te estrellarás y deberás perder tiempo para conseguir velocidad de nuevo. Hay medallas de oro, plata y bronce, y cuando seas todo un experto no podrás parar hasta lograr las medallas de oro en todas las competiciones.

Los juegos para varios jugadores también son muy divertidos. Hay dos tipos de juegos con la pantalla dividida: Graffiti y Trick Attack. En Graffiti obtienes un objeto según tus habilidades y puedes robárselos a tu adversario si haces movimientos especiales que den muchos puntos. En los niveles más bajos, Graffiti se convierte en una auténtica locura competitiva, especialmente si los dos jugadores tie-

2ª OPINION



> Si, como yo, crees que el skateboard sólo es un juego para los irritantes gamberrros que vagan alrededor del aparcamiento del Pryca, entonces dudarás seriamente de los encantos que Tony Hawk's pueda tener. Dale una oportunidad, de todas maneras, y seguramente cambiarás de opinión, porque es un juego sorprendentemente divertido y original. Se pueden hacer un montón de cosas y los espacios abiertos te dan la sensación de ser libre, mientras te fundes con el aire y haces más trucos que el gran Houdini. Lee Hart. DC-UK



■ Se pueden encontrar bonus en lugares secretos o difíciles de encontrar como el interior de esta tienda.



■ Cada skater tiene su propia gama de skates que puedes conseguir reuniendo cintas de vídeo. Incluso puedes escoger el color de las ruedas para que vayan a conjunto con la tabla.

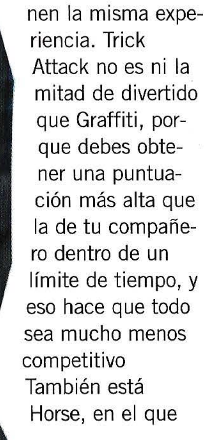


■ En cada nivel hay zonas como ésta, donde las piruetas que haces se multiplican y puedes lucirte mucho más.





■ Private Carrera y el oficial Dick son policías skaters. ¿Recuerdas Loca academia de policía 3?





■ Aunque te encante derrapar debes admirar grandes saltos como éstas filigranas. ¡Ahhh!

nen la misma experiencia. Trick Attack no es ni la mitad de divertido que Graffiti, porque debes obtener una puntuación más alta que la de tu compañero dentro de un límite de tiempo, y eso hace que todo sea mucho menos competitivo También está Horse, en el que debes hacer trucos por turnos, consiguiendo más y más puntos hasta que alguien no obtiene tantos puntos como en la partida anterior y entonces recibe una letra de la palabra que tu eliges. De esta manera, alguno de vosotros puede acabar ganándose la poco halagadora frase "You are a Wazuck" (si no sabéis inglés, no seré yo quien os lo traduzca, no quiero que me despidan por grosero).

En términos de longevidad, *Tony Hawk's Skateboarding* debería tenerte enganchado durante meses. Nos ha costado un poco dominarlo; hemos jugado a este juego en ambos formatos y hay gente que, con menos tiempo que nosotros, ha logrado combinaciones y puntuaciones que nos han dejado con la boca abierta. Hay dos maneras diferentes de jugar a *Tony Hawk's*, puedes tomártelo como una serie de desafíos que debes alcanzar, o dejar que se apodere tu vida. En apariencia sólo es una aproximación funky al skateboard para niños, pero merece la atención del jugador más empedernido. Es la mejor versión de *Tony Hawk's Skateboarding* que podrás ver, y por eso lo consideramos esencial. Cómpralo y di adiós a tu vida social. ■

"Tony Hawk estará de vuelta en cuestión de meses"

DC-M VERDICTO

GRÁFICOS
Impresionantes, así es como deberían haber sido siempre.

SONIDO
Auténtica y variada banda original de skate, con efectos de ambientación

JUGABILIDAD
Satisfactoria y muy adictiva. Sencillamente genial.

MULTIJUGADOR
Satisfactoria y muy adictiva. Sencillamente genial.

EN RESUMEN
La última versión de un clásico moderno. ¿A qué esperas para comprarlo?



SOBRE DIEZ


El objetivo de todos los juegos Resi: disparar a monstruos

"Aun diciendo que es el juego de zombies más sangriento y genial que haya existido jamás, nos quedaríamos cortos"

Resident Evil Code: Veronica

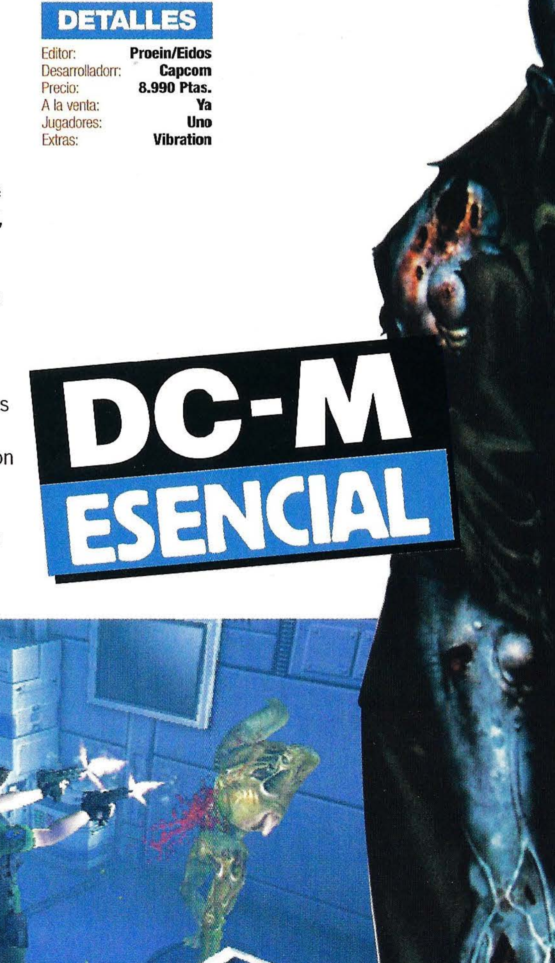
La legendaria serie de horror llega a la Dreamcast, con más monstruos, sangre y balas que nunca

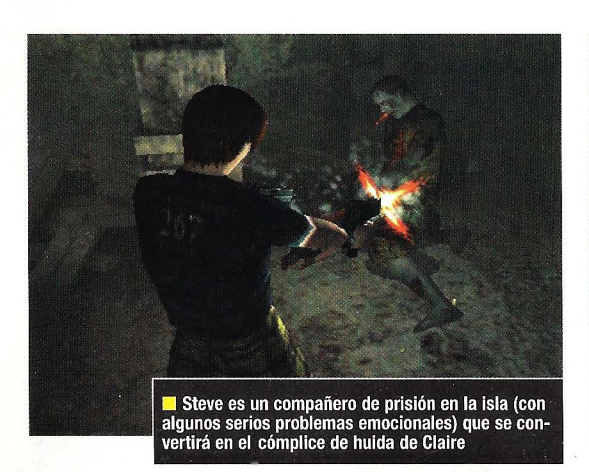
A pesar de ser uno de los desarrolladores más grandes y más respetados del mundo, Capcom llegó a una especie de punto muerto a principios de los noventa, cuando parecía que la compañía se contentaba con sacar uno tras otro juegos de lucha en 2D, exprimiendo la gallina de oro de *Street Fighter* hasta dejarla desplumada y escocida. Entonces, en 1995, un joven diseñador de Capcom llamado Shinji Mikami rompió con un nuevo concepto de videojuego que combinaba una mansión llena de monstruos, horror y montones y montones de zombies. Su título era *Resident Evil* y no sólo lanzó una de las mayores franquicias de la historia de los videojuegos, sino que volvió a situar a Capcom a la altura de los mejores.

La última entrega de la ahora legendaria serie de horror es la exclusiva para la Dreamcast de *Resident Evil Code: Veronica*, y aún diciendo que es el juego de zombies más sangriento y genial que haya existido jamás, nos quedaríamos cortos. Tiene más horas de juego que cualquier otro título de *Resident Evil*, gráficos sorprendentes, una banda sonora adecuadamente terrorífica, y suficientes sustos como para hacerte creer que juegas sentado sobre una silla eléctrica.
Code: Veronica retoma la intrigante trama argumental tres meses después de los acontecimientos de *Resident Evil 2*. Después de escapar de Racoon City, una ciudad infestada de zombies, con Leon Kennedy, Claire Redfield continúa la búsqueda de su hermano Chris, que desapareció en

DETALLES

Editor:	**Proein/Eidos**
Desarrolladorr:	**Capcom**
Precio:	**8.990 Ptas.**
A la venta:	**Ya**
Jugadores:	**Uno**
Extras:	**Vibration**




Steve es un compañero de prisión en la isla (con algunos serios problemas emocionales) que se convertirá en el cómplice de huida de Claire

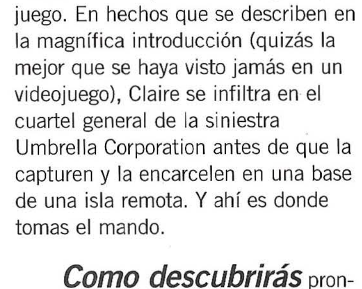
Tan pronto como Chris aparece en el juego, el nivel de violencia se multiplica por once. Es un chico duro.

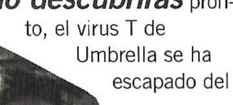
■ Los disparos son todavía la mejor arma para descuartizar zombies



■ Las flechas no son muy mortíferas. Pero quedan la mar de bien clavadas en los no muertos

combate en la primera entrega del juego. En hechos que se describen en la magnífica introducción (quizás la mejor que se haya visto jamás en un videojuego), Claire se infiltra en el cuartel general de la siniestra Umbrella Corporation antes de que la capturen y la encarcelen en una base de una isla remota. Y ahí es donde tomas el mando.





Como descubrirás pronto, el virus T de Umbrella se ha escapado del



■ El señor Tirano aparece en el contenedor de mercancías de tu avión. Una pista: utiliza este contenedor para deshacerte de él

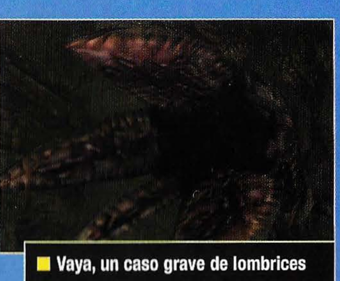
UN POCO BESTIAS

Code: Veronica tiene un montón de enemigos que se mueren por conocerte...



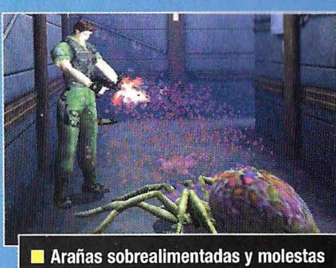
■ La escoria zombie que adoramos.

Nombre: Zombies. Prepárate para ver a un montón de zombies comunes que intentarán comerse tu cara



■ Vaya, un caso grave de lombrices

Nombre: Gusano. Este parásito tiene madrigueras en el juego desde las que intentará abrazar a Claire y a Chris



■ Arañas sobrealimentadas y molestas

Nombre: Araña. Estos lúgubres arácnidos escupen un líquido venenoso, pero son bastante fáciles de matar



■ A estas polillas les falta naftalina

Nombre: Polillas. Estos molestos insectos te envenenan y te dejan sus larvas en la espalda



■ A los cazadores les gusta perseguir

Nombre: Cazadores. Cuando Chris vuelve a aparecer, también regresan estos fuertes y rápidos depredadores



■ Son flexibles, pero no muy simpáticos

Nombre: Bandersnatches. Malvados monstruos cuyos elásticos miembros les permiten atacar desde cualquier parte



■ Mantente fuera de su a'cance o morirás

Nombre: Tirano. Jefe extremadamente poderoso que aparece una y otra vez como una maldición.



■ Tiene un corazón débil

Nombre: Desconocido. Un tipo misterioso y deforme con brazos plagados de tentáculos ¡Ecs!

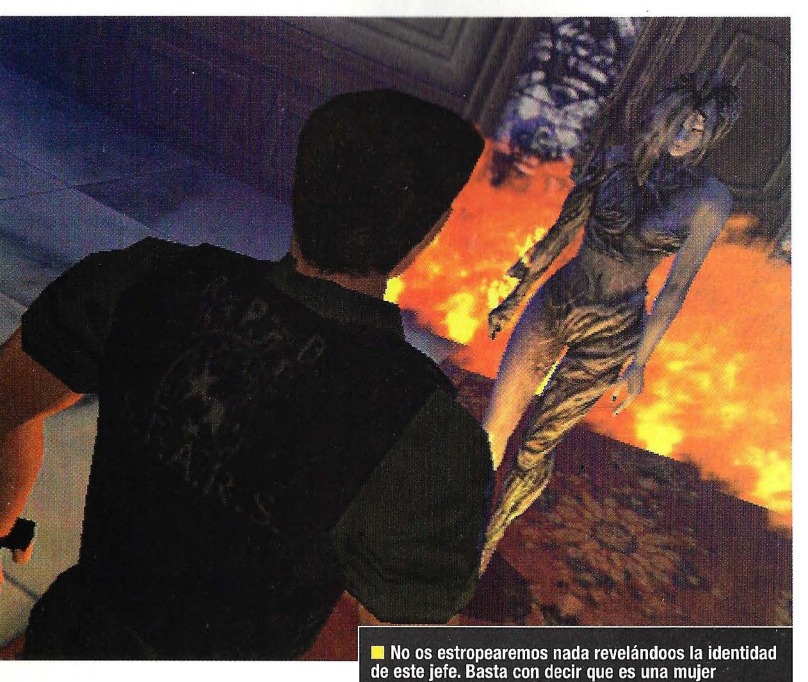
■ Demasiado familiarizado con el virus T

Nombre: Alexia Ashford. La chica Ashford es mucho más peligrosa de lo que sugiere su apariencia



■ Alfred dirige la base de la isla

Nombre: Alfred Ashford. El hermano de Alexia es un tipo patético con una risita muy desagradable y un fetiche bastante extraño...

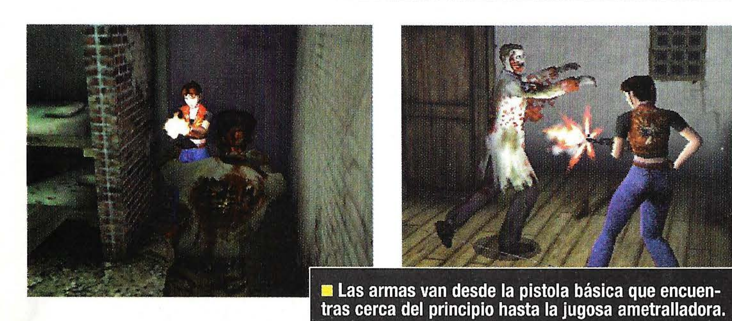


No os estropearemos nada revelándoos la identidad de este jefe. Basta con decir que es una mujer

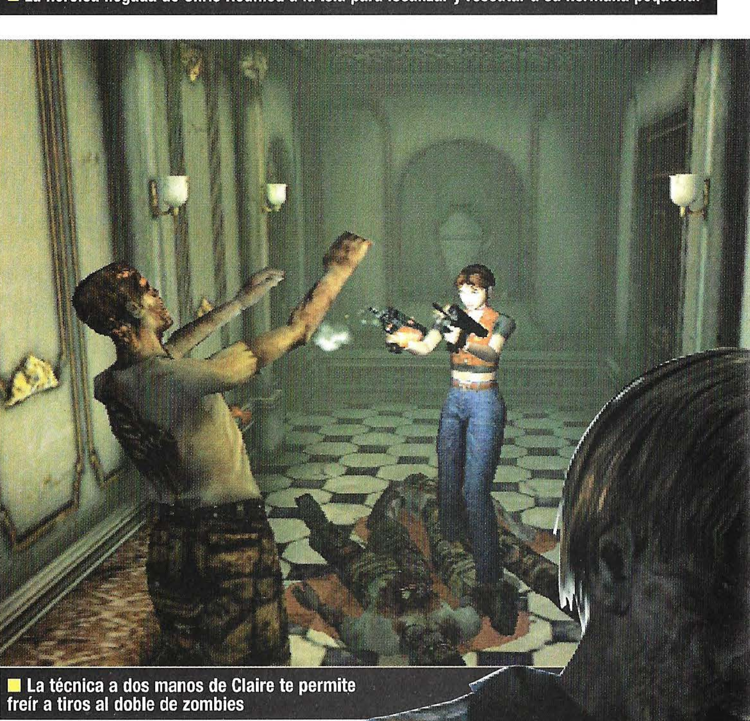




La heroica llegada de Chris Redfiled a la isla para localizar y rescatar a su hermana pequeña.



Las armas van desde la pistola básica que encuentras cerca del principio hasta la jugosa ametralladora.



La técnica a dos manos de Claire te permite freír a tiros al doble de zombies

tubo de ensayo una vez más y ha convertido a la población de la isla en una grotesca comunidad de zombies, perros infernales, cazadores, murciélagos, arañas gigantes y otras bestias salidas de tu peor pesadilla. Mientras juegas con el personaje de Claire (y luego con el de Chris) tu misión es escapar de la isla y descubrir el verdadero significado del código llamado Veronica. Pero con todo un cargamento de monstruos y montones de puzzles ingeniosos que te detendrán en tu camino, eso se dice más rápido de lo que se cumple.
Como era de esperar, el sistema de juego es el mismo que el de los anteriores títulos de *Resident Evil*, con lúgubres escenas intercaladas entre el tiro al zombie y la resolución de puzzles.
Eso no es malo, teniendo en cuenta que el éxito de los anteriores juegos es una prueba de que la estructura funciona bien, y el parecido de la nueva entrega sólo refuerza la coherencia narrativa de la serie. Lo que diferencia este capítulo en 128 bits de sus predecesores en PlayStation son las dimensiones gigantescas, ya que por una vez, se aprovechan por completo los dos discos (Chris aparece hacia el principio del segundo); los gráficos y el sonido son de mejor calidad, y las sensaciones cinematográficas son mucho mayores que nunca. Las diferentes localizaciones recuerdan escalofriantemente a los escenarios de una película de terror, y la residencia privada sobresale particularmente con la casa encantada sobre la colina, que evoca el domicilio de Norman Bates. Mientras te aproximas con precaución a la casa, relámpagos, truenos y remolinos de humo te rodean como si quisiesen disfrazar la malvada naturaleza del edificio al que te estás acercando. Cuando llegas al último tramo de las escaleras, la siniestra música alcanza el clímax y dos Bandersnatches (nuevos monstruos con miembros elásticos) aparecen para darte una cálida bienvenida.
Deshazte de ellos y lo único que te separará del interior de la mansión será una puerta, detrás de la cual acechan terrores desconocidos. La pregunta es: ¿te atreves a entrar?

El efecto cinematográfico aumenta una barbaridad gracias a los magníficos gráficos del juego. Gráficamente, *Code: Veronica* es sorprendente y está a la altura de *Shenmue*, ya que aprovecha al máximo las características de la Dreamcast. El tan anunciado cambio de escenarios predeterminados a entornos poligonales en tiempo real demuestra ser una decisión acertada. Permite un nivel aún mayor de detalles en el decorado, que parece haber sido creado por un diseñador de producción de Hollywood. Hay manchas de sangre dispuestas efectivamente alrededor de donde transcurre la acción y abundan los adornos góticos que pro- ►

> "Los gráficos de *Code: Veronica* son sorprendentes"

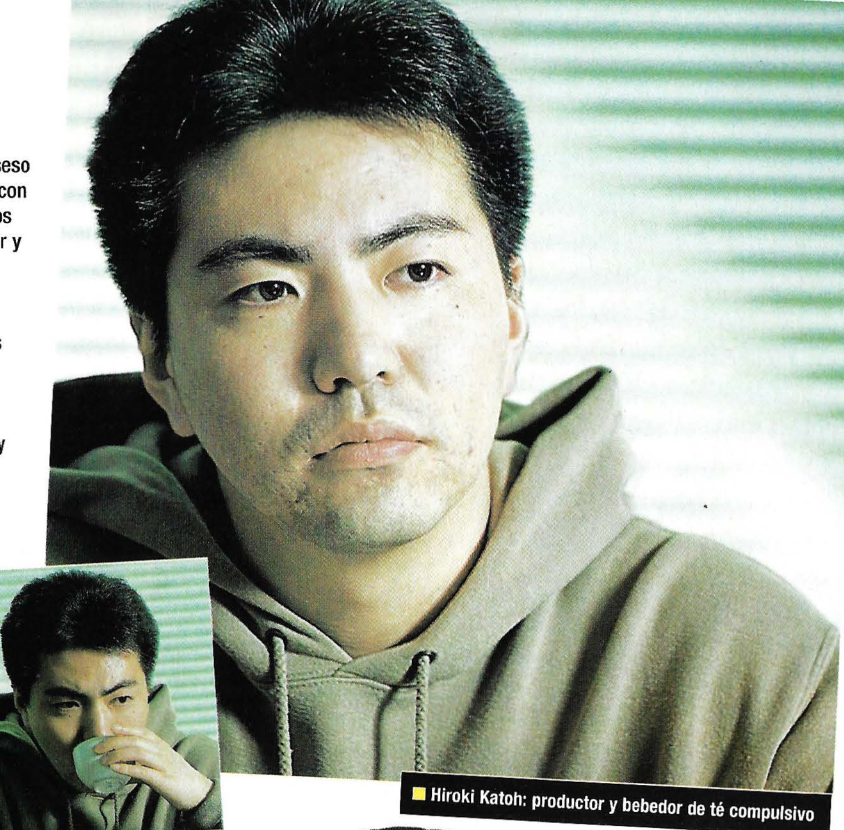
¡DC HABLA CON EL DIRECTOR DE LA UMBRELLA CORPORATION!

En nuestro reciente viaje a la sede de Capcom en Japón, entrevistamos en exclusiva al productor de *Code: Veronica*, Hiroki Katoh

DC-M: ¿Cuáles eran tus principales objetivos al desarrollar *Code: Veronica*?
HIROKI KATOH: Teníamos dos nuevos objetivos que queríamos lograr. Primero, incorporar una cámara con libertad de movimiento y, segundo, conseguir una animación facial detallada y realista

DC: ¿En qué os inspirasteis para los nuevos monstruos?
HK: Hacíamos un montón de reuniones en las que nos exprimíamos el seso y la gente hacía sugerencias y preguntaba: «¿Oye, qué tal un monstruo con este tipo de ataque?» Entonces el artista encargado del guión hacía unos dibujos alrededor de la idea y en cuanto los tenía nos volvíamos a reunir y empezábamos desde ahí. Es un sistema muy efectivo, y la mayoría de nuestras ideas vienen de ahí, más que de las películas.

DC: Mucha gente comenta los efectos cinematográficos de los juegos *Resident Evil* y los compara con películas como *La noche de los muertos vivientes*. ¿Se inspiró *Code: Veronica* en alguna película en particular?
HK: La influencia de la acción y de los ángulos de la cámara de *Matrix* y de las películas de John Woo se puede ver claramente en nuestra introducción, pero aparte de eso no nos basamos en ninguna otra película.



Hiroki Katoh: productor y bebedor de té compulsivo

DC: ¿Aún te impresionan los juegos *Resident Evil*?
HK: Después de cinco años desarrollando las series, los juegos ya no me asustan. Todos mis esfuerzos se centran en asustar al jugador.

DC: ¿Existirá algún día un juego *Resident Evil* al que se pueda jugar *online*?
HK: Es una idea que se baraja hace tiempo, y cuando la Red esté lista y haya suficiente gente conectada es muy posible que se desarrolle el proyecto.

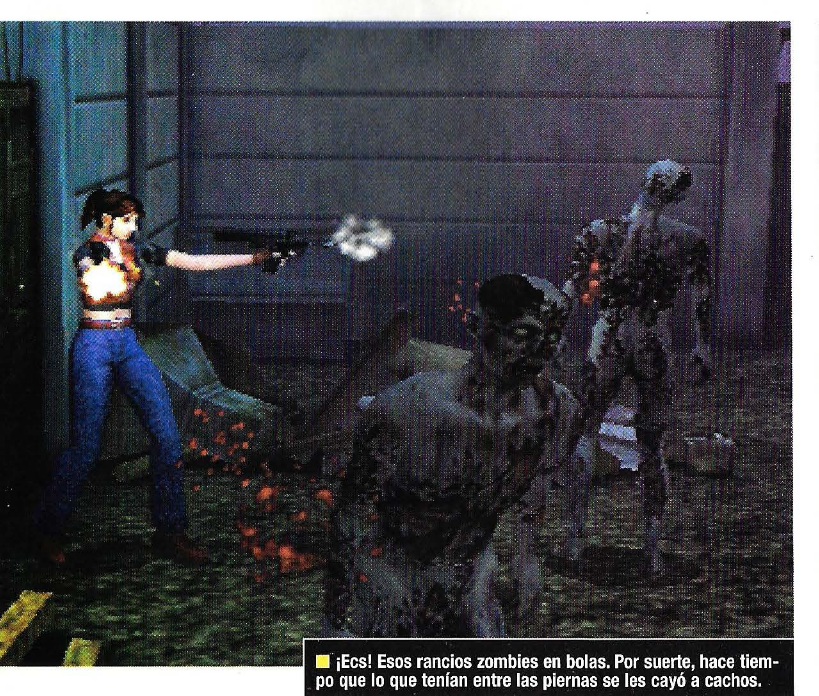
DC: ¿Cuál ha sido la respuesta a *Code: Veronica* en Japón?
HK: Hemos recibido opiniones de todo tipo. Algunos están impresionados por la introducción, a otros les gustan los nuevos puzzles y algunos más están encantados con el retorno de Wesker.

DC: ¿Qué creasteis primero en *Code: Veronica*, la trama o los decorados?
HK: De hecho, fue simultáneo. Nos reunimos con el creador de la trama y discutimos las localizaciones que podían molar. Él escribió la historia alrededor de estas localizaciones.

DC: ¿Todavía queda mucho *Resident Evil* por delante?
HK: El nuevo juego de la serie desarrollará una rama completamente nueva de la historia. Naturalmente, seguirá llamándose *Biohazard* (*Resident Evil* en occidente), y estará ligado al argumento principal, pero pondrá en juego a una nueva línea de personajes. Aunque eso está todavía por confirmar.

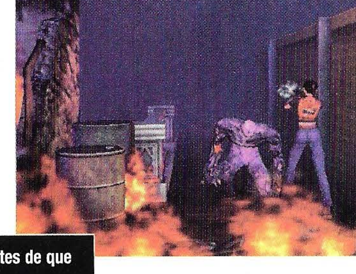


> "Todos nuestros esfuerzos se centran en asustar a los jugadores"



■ ¡Ecs! Esos rancios zombies en bolas. Por suerte, hace tiempo que lo que tenían entre las piernas se les cayó a cachos.





■ Dispara fuego al suelo. Debes parar a Tirano antes de que se acerque suficientemente como para golpear

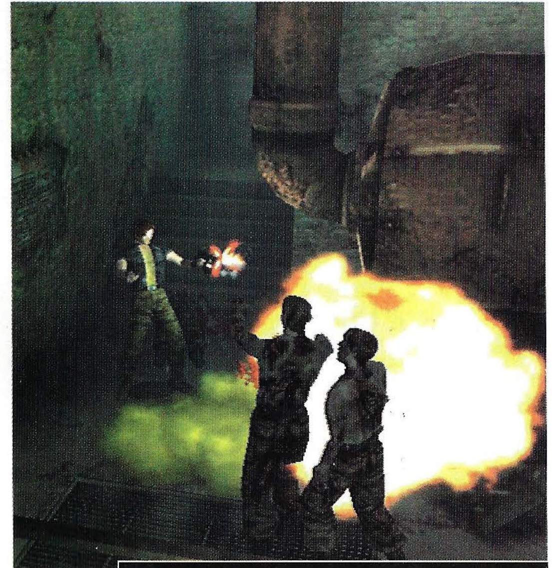
■ Leonardo Di Caprio no se toma bien que la tía Esther le pida un autógrafo y un beso en los labios





■ Sí, esa es la mansión del juego original y, en efecto, ese es el traidor de Wesker.

▶ porcionan un ambiente amenazador, como si algo estuviese acechándote en las sombras, listo para atacarte. Dejar atrás los entornos predeterminados también significa que la cámara ya no está fijada en una posición concreta para cada habitación. Puede realizar zooms para mostrar primeros planos de la emoción facial (los protagonistas muestran toda una gama de sentimientos: miedo, sorpresa, felicidad), seguir a los personajes a medida que se mueven e incluso mostrar vistas panorámicas de grietas ocultas para transmitir la sensación de que puede haber un monstruo esperándote en cualquier parte. Esta cámara dinámica aumenta significativamente la sensación de que formas parte de una película de horror interactiva, y cada vez más, da un toque de nueva generación a la serie.



■ Se puede jugar con Steve durante un trozo de la aventura de Claire, y viene equipado con dos Uzis

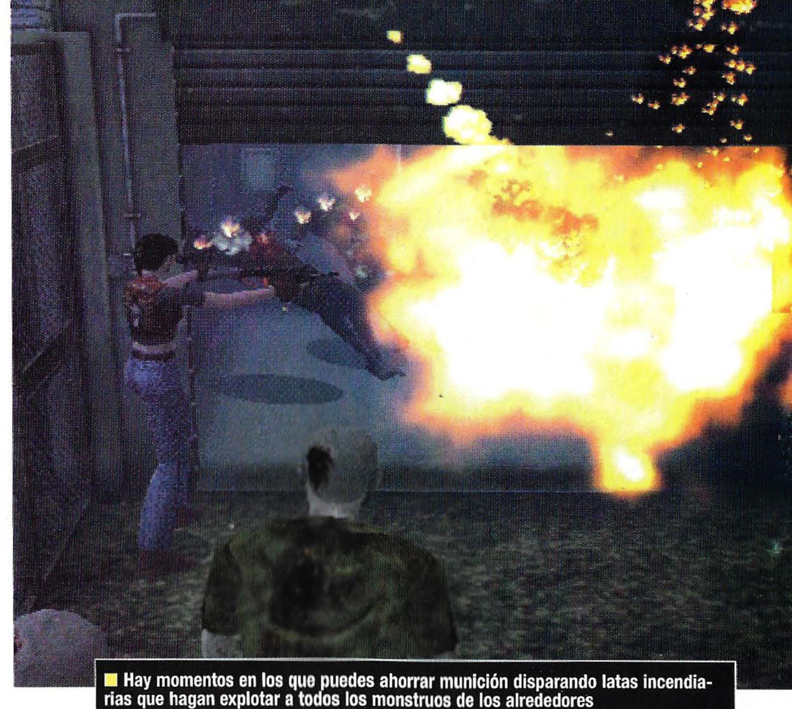
Puede resultar extraño en un videojuego, pero la banda sonora de *Code: Veronica* es tan impresionante como sus gráficos y tiene la misma importancia a la hora de construir la atmósfera cinematográfica. El fondo musical concuerda perfectamente con la acción; aumentando el volumen cuando se acerca un peligro o disminuyendo cuando estás relativamente a salvo. Los efectos sonoros son muy adecuados a los familiares ruidos que hacen los zombies al gemir o al mascar carne, a los pasos de los perros infernales acercándose o los menos conocidos (y por eso más inquietantes) sonidos de los nuevos monstruos del juego. Incluso las voces, que imitan las de una película de serie B, han mejorado mucho y ya no inspiran risa las escenas intercaladas a lo largo del juego.

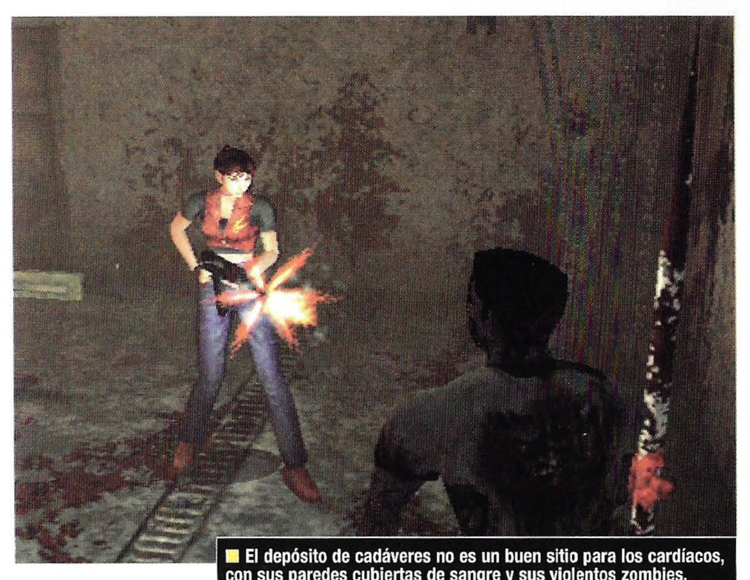
Algo que, sin embargo, Capcom no ha mejorado es el infame sistema de control de *Resident Evil* y, por si prestas atención, Sr Capcom, ¿no sería hora de cambiarlo? En esta era analógica, la rancia interfaz de *Resi* empieza a parecerse a una reliquia que debería guardarse para siempre en una especie de cápsula del tiempo de los videojuegos. Aunque *Code: Veronica* tiene un soporte analógico de control, no está correctamente configurado y, básicamente, el sistema es el mismo que se programó para el D-pad del juego original. Consecuentemente, el joystick analógico no aporta ninguna ventaja y en vez de tener total libertad de movimiento avanzas dando tumbos como un borracho. Por suerte, el sistema de giro de 180º de *Dino Crisis* se ha incluido en el juego, y eso hace que sea mucho más fácil escapar cuando te encuentras rodeado por una horda de no muertos caníbales.

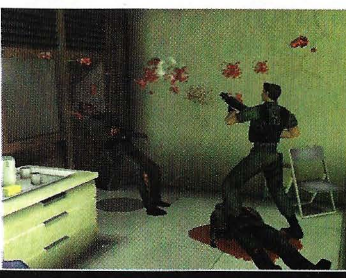
Otro aspecto que quizás también representa un paso hacia atrás son las estáticas escenas mientras se carga el juego en las que se muestran puertas que chirrían al abrirse y tus pies subiendo escalones. Esto es algo que

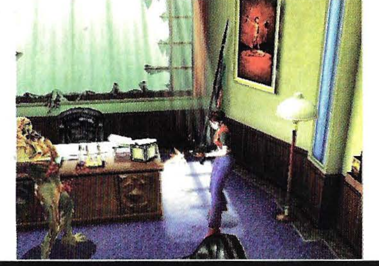
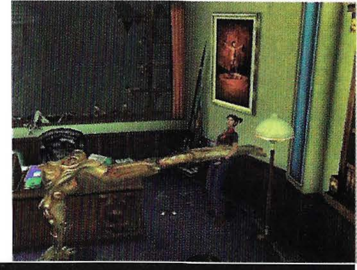


Los malvados gemelos Ashford cuando eran niños. ¿Podrían estar relacionados con este monstruo que debes aniquilar?.


Hay momentos en los que puedes ahorrar munición disparando latas incendiarias que hagan explotar a todos los monstruos de los alrededores


El depósito de cadáveres no es un buen sitio para los cardíacos, con sus paredes cubiertas de sangre y sus violentos zombies.



Chris tiene acceso a armas diferentes de las que utiliza Claire en su aventura




Tu primer contacto con los nuevos Bandersnatches será cuando uno de ellos irrumpa ruidosamente a través de la ventana de una oficina.

la mayoría de los fans de *Resi* odian (y seguramente ya no es necesario, teniendo en cuenta la capacidad de la Dreamcast), pero quizás echaríamos a faltar estas interrupciones en la acción si desapareciesen. Como sabe cualquier fan del horror, el verdadero terror está en aquello que tu imaginación cree que hay detrás de la puerta, y si Capcom eliminase estas escenas, gran parte del suspense y del poder psicológico del juego desaparecería.

Algo por lo que

Capcom (y Eidos) sí deberían ser degollados es por la ausencia de la opción de 60 Hz en el juego. La pantalla se aprovecha por completo, así que no tendrás que soportar ningún margen, pero hacer funcionar el juego a 50 Hz da una sensación de lentitud que supera la contrapartida del NTSC, además de exacerbar la ineficacia inherente al sistema de control. Es un descuido desalentador y una vergüenza que el juego que posiblemente sea el mayor que se haya lanzado para la Dreamcast no se haya convertido con la atención que su categoría merece. A pesar de que los fallos son irritantes, ninguno de ellos es suficientemente grave como para quitarle brillo al mejor título de horror de cualquier formato. Los fans de la serie y los recién iniciados serán absorbidos en medio de convulsiones y estrepitosos chillidos hacia un mundo de horror que tiene todo lo que podrías desear en un juego de aventuras. Hay una apasionante trama que debes descubrir, puzzles inteligentes para resolver y suficiente acción y hectolitros de sangre como para satisfacer al más vicioso de los adictos al gore. *Resident Evil Code: Veronica* es un videojuego asesino en más de un sentido, e incluso si acabas de fallecer, no tienes ninguna excusa para no levantarte de la tumba, correr hasta el establecimiento de juegos más cercano y hacer que tu fétida mano se apodere de una copia. Lleva el género de horror hasta un nivel superior y es el tipo de juego para el que se creó la Dreamcast. ■

> "*Code: Veronica* lleva el género de horror hasta un nivel superior"

DC-M VERDICTO

GRÁFICOS
Una película de horror en DC. Decorados y personajes increíbles.

SONIDO
Magnífica ambientación de suspense y una variedad impresionante de efectos especiales

JUGABILIDAD
No cambia la fórmula de Resi, pero es la mejor entrega de toda la serie.

EN RESUMEN
Una maravilla del género. Ningún propietario de la Dreamcast debería prescindir de él.



Ecco the Dolphin:

Defender of the Future

DC-M RECOMIENDA

El único juego del mundo en el que los delfines nadan, las ballenas cantan y los dioses kármicos intervienen para restablecer el equilibrio.



Tú eres un delfín y él un poderoso alienígena... Hagan apuestas.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Appaloosa
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno
Extras:	Vibration

El retorno de un viejo título siempre supone una oportunidad magnífica para ver cómo han cambiado las cosas en los últimos años. Comparando este *Ecco the Dolphin* de nueva generación con su predecesor de la vieja y entrañable Mega Drive podemos llegar a muy valiosas conclusiones.

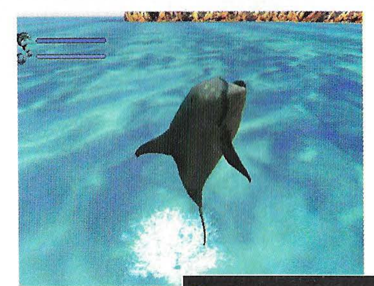
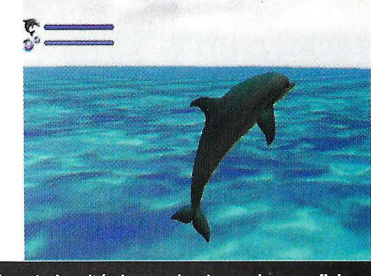
Irónicamente, el primer *Ecco* te hacía sentir más o menos igual que su ultrasofisticada secuela. Bastaba con ver cómo el delfín nadaba para sentir algo parecido al entusiasmo, esa íntima satisfacción que producen las cosas bien hechas. En los años anteriores a la aparición de *Earthworm Jim*, por hablar de otro personaje dotado de una animación prodigiosa, Ecco era toda una novedad. Y en cierto sentido aún lo es.

Una vez cargado *Defender* asistirás a una deliciosa intro a la que la expresión «cinematográfica» se le queda corta. Humanos y delfines han hecho causa común por un tema que, al parecer, preocupa a ambos. Para celebrar este pacto, han mandado un mensaje intergaláctico que exalta las virtudes de la paz, la unidad y la armonía. Por desgracia, existe en el planeta Tierra una fuerza maligna a la que todos estos valores le traen al

El renderizado de los escenarios es maravilloso.




Uno de los jefes. Y tú sin más armas que un puñado de canciones...

En cuanto domines el control podrás hacer piruetas en la superficie.

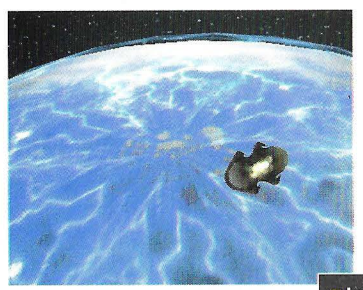
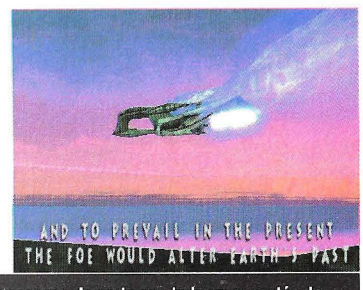
"Quítate el sombrero y todo lo que tengas ante los mejores gráficos que has visto"

Sin un pulpo gigante esto no sería un juego de Ecco.

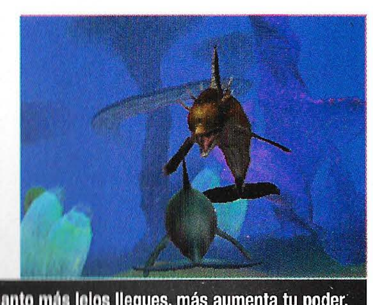


Te dijimos que no te lo bebieses, pero era demasiado tarde.

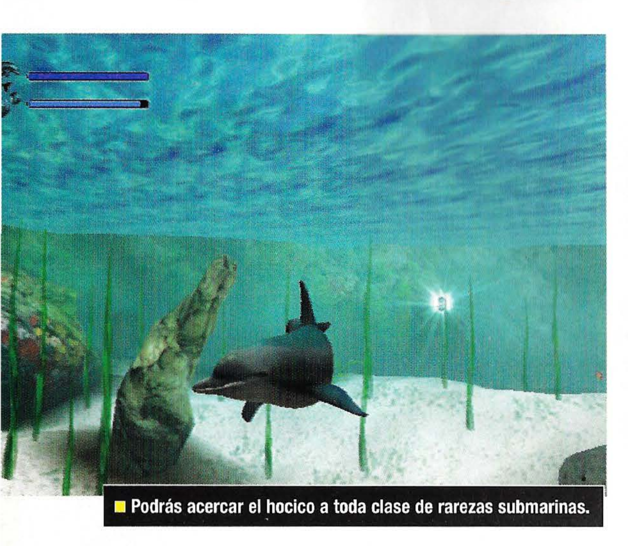
pairo. Sus seguidores tienen como único objetivo dominar el mundo, aunque sea a costa de estropearlo un poco, y no hay humano o delfín que se les resista... Bueno, sí, está Ecco.
El primer nivel es poco más que un tutorial que permite aprender cómo se juega. No hay gran cosa que hacer, aparte de acudir al rescate de una cría de ballena, pero la mayoría de vosotros os lo pasareis en grande esa primera hora, familiarizándoos con Ecco y su sistema de control y contemplando con fascinación creciente los gráficos más hermosos que hayáis visto jamás.
El cuidado efecto de neblina acuática ha permitido a Apaloosa crear un muy convincente entorno submarino y mantener una alta densidad de fra-

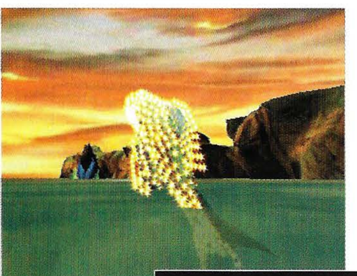
Las escenas de corte son todo un espectáculo.

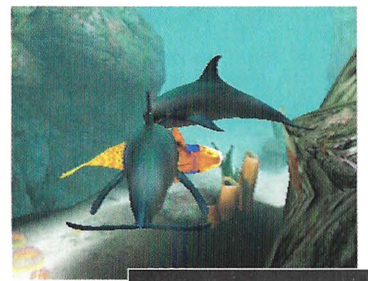
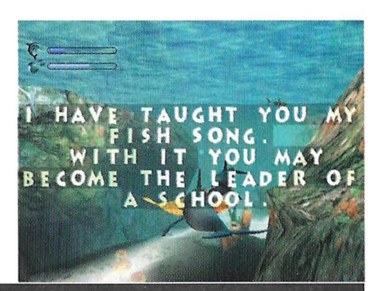
Cuanto más lejos llegues, más aumenta tu poder.


Podrás acercar el hocico a toda clase de rarezas submarinas.


Apaloosa ha desarrollado un maravilloso motor gráfico llamado Game World Builder.



Ecco deberá transformarse en pez para superar alguno de los niveles.

Acabas de aprender una nueva canción. Las penas con música son menos.

El pez luminoso podrá guiarte a lo largo de los túneles más oscuros.

> “34 amplios niveles de una dificultad siempre creciente”

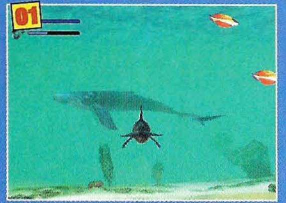
mes, con lo que el realismo está más que garantizado. Controlar a Ecco es una tarea simple y agradable. El botón A hace que avance, y cuanto más lo aprietas más rápido va. Puedes girar, saltar y aletear, pero el movimiento básico es muy intuitivo y se domina con facilidad.

Cuando domines el sistema, podrás hacer que asome a la superficie y realice espectaculares saltos y piruetas. *Ecco the Dolphin* es, tal vez, el juego ideal para sorprender e incluso hacer cambiar de opinión a los que odian las consolas.

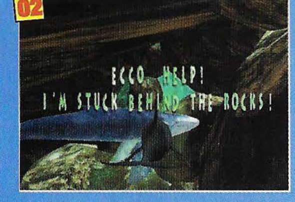
Ecco se defiende y se comunica a través del sonar. Utilízalo cuando tengas otro delfín cerca y te dará algún valioso consejo o te informará de cómo conseguir algo de Vitalit (la sustancia de la que se nutre tu barra de energía) extra. Según avanzas, te irán enseñando canciones como recompensa por las sencillas misiones que completas. Esas canciones son formas de comu-

A DORMIR CON LOS PECES

Todo lo que pasa en Ecco tiene un fundamento lógico. Por ejemplo, esto es lo que ocurre en el primer nivel...



Una de las primeras cosas que puedes hacer es hablar con esta ballena y su cría. Te pedirán que las entretengas.



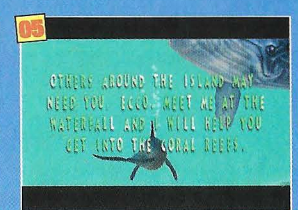
Tus acrobacias provocan un pequeño maremoto que hace que la cría quede atrapada entre rocas.



Reúne a tus colegas delfines para que te ayuden a rescatar al pobre animalillo.



Nada hasta la parte inferior de la pila de rocas y retira unas cuantas. Acabas de liberar a la cría. Estupendo.

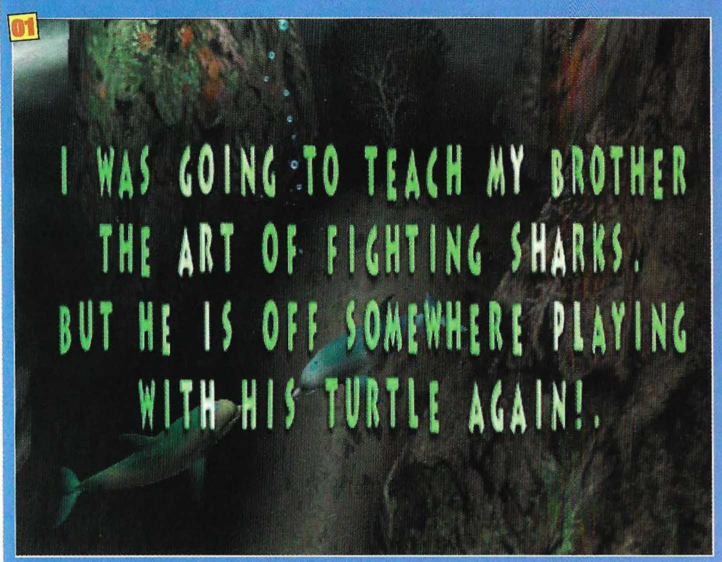


Como premio por tu heroísmo, mamá ballena te guía hasta el principio de los arrecifes de coral.

CANCIONERO MARÍTIMO

Para progresar en este juego vas a tener que poner a prueba tu oído musical...

01



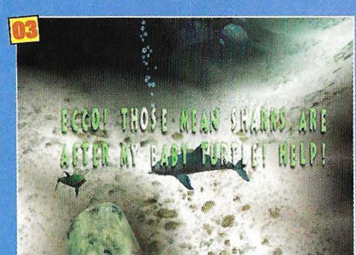
Este delfín se ofrece a echarte un cable si encuentras a su hermano.

02



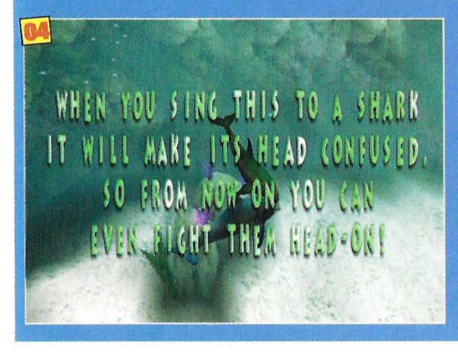
En el siguiente caladero encontrarás al hermano del delfín, pero el chico tiene una tortuga doméstica a la que atacan tres voraces tiburones.

03



Ataca a los tiburones (uno a uno, y a poder ser por la espalda) y si los derrotas aprenderás la canción de la tortuga.

04



Vuelve donde estaba el primer delfín y no te pierdas ni una sílaba de su muy útil canción de los tiburones.

nicarse o combatir con otras especies marinas. Por ejemplo, la canción del pez hace que los bancos de peces acepten ayudarte en alguna de las secciones del juego. El pez luminoso te sirve de linterna en los túneles oscuros y el pez rojo repele todos los ataques con sus venenosas escamas. La canción de los tiburones es una de las primeras que aprenderás. Su efecto es impresionante, en cuanto activas tu sonar y la cantas, estos terribles depredadores marinos quedan momentáneamente paralizados.

En fin, con lo que te hemos contado ya puedes hacerte una idea de qué va el juego. Ahora llega el momento de abandonar la superficie y sumergirse en sus profundidades. Ya te hemos dicho que el juego se basa en una filosofía que podíamos definir como ecologismo New Age y llega el momento de explicar esto un poco mejor. Como pasaba en el juego original de la Mega Drive, cada nivel de *Ecco* esconde en su interior un objeto muy valioso, un «cristal». Si utilizas tu sonar para comunicarte con uno de los cristales recibirás mensajes del tipo: «El mundo corre peligro. Debes restaurar la paz, la armonía y el equilibrio natural». No es una cita literal, pero sirve para que te hagas una idea del tipo de misticismo, entre hippy y Jedi, que inspira el juego. Desconcierta un poco que esto sea todo lo que consigues después de superar 34 amplios niveles con un nivel de dificultad creciente y casi prohibitivo en los últimos. El primero es un simple entrenamiento, pero ya el segundo (Los arrecifes de Coral) es extraordinariamente difícil. Quedarte sin oxígeno no es un problema habitual, pero entender lo que quieren



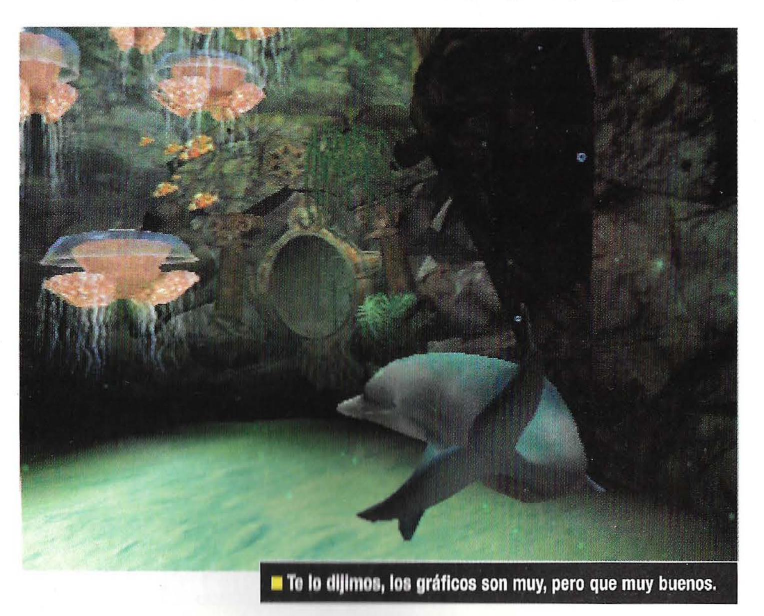
«Si tuviese un martillo, me lo pondría en la cara». Cuidado con lo que deseas...





Hay un nivel en el que debes huir de una raya eléctrica.

> “El juego nos gusta. Pero queríamos enamorarnos de él”



Te lo dijimos, los gráficos son muy, pero que muy buenos.

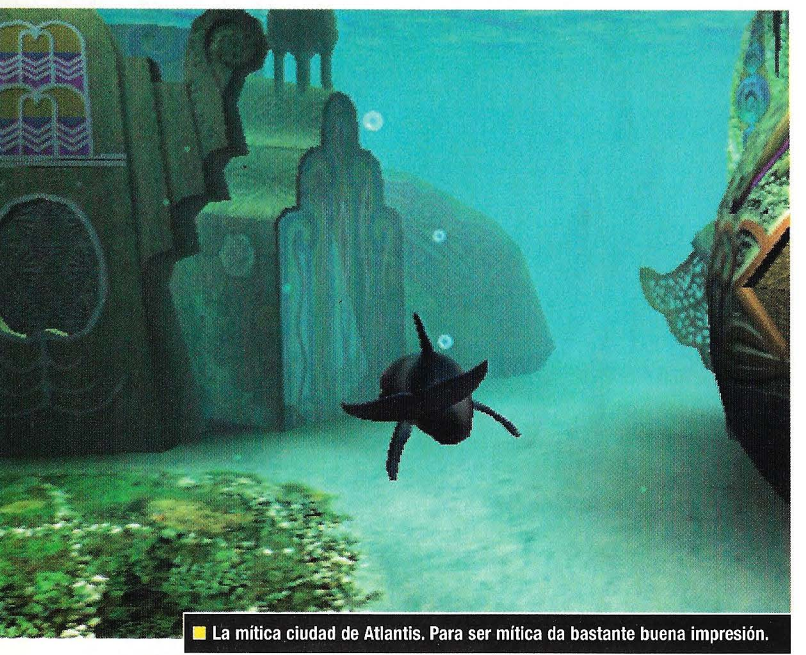
LA HISTORIA SE REPITE

Si tenías una Mega Drive hace seis o siete años te sonará lo que vamos a contarte...

Apaloosa es una compañía a un delfín pegada. En 1993 revolucionó la joven y vigorosa Mega Drive con un juego de aventuras submarinas llamado *Ecco the Dolphin*.
Luego trabajó en una secuela, sendas conversiones a Mega System y Game Gear y una actualización para la Mega DC. Con la 32X se tomaron un respiro, y en lugar de otro juego de delfines hicieron uno de pájaros, *Kolibri*. *Three Dirty Dwarves*, un juego más bien penoso, fue su aportación a la Saturn y lo último que habían hecho hasta el Ecco para DC. Parece que el futuro nos deparará más aventuras ecológicas, porque el motor que ha desarrollado Apaloosa para este *Defender of the Future* es tan bueno que sería un crimen no utilizarlo en otros juegos.


Algún que otro nivel recuerda sutilmente al pasado.


El juego que lo empezó todo era así, y en su día parecía maravilloso.


La mítica ciudad de Atlantis. Para ser mítica da bastante buena impresión.

Ecco, pintado y todo, se cuela en la base alienígena.

decirte los cristaes o el resto de delfines exige un esfuerzo mental considerable. En los Arrecifes, después de cruzar los estrechísimos túneles y largas cavernas, sales a un área muy pequeña en la que hay un tiburón enorme. Para salir del nivel no hay más remedio que derrotar a esta bestia, pero ¿cómo? El cristal te da un extraño consejo que parece sugerir que necesitas algo de astucia, pero no importa lo astuto que seas: el tiburón no se muere y punto. Necesitamos toda una tarde, un montón de cafés y todas nuestras reservas de astucia y poder mental para descubrir la solución a este complejo puzzle... y la verdad es que vistos los siguientes niveles era incluso bastante obvia. En fin, que no esperábamos que el juego fueses tan difícil desde el primer nivel. La verdad es que, por maravillosos que sean los gráficos, el juego es tan condenadamente difícil que puede


En Atlantis tienen el equivalente acuático de la Capilla Sixtina.

Los tiburones son tragoncetes y molestos, pero se acaba cogiéndoles cariño.

"Enséñaselo a los que todavía odian las consolas y verás"

acabar conduciéndote a una aburrida impotencia.

La forma de evitarlo es entretenerse con las pequeñas misiones parciales que tanto abundan en el juego. Basta con hablar con otros delfines y hacer lo que te piden (rescatar crías en peligro, echarle un cable a una tortuga acosada por tiburones) para conseguir canciones, regalos y Vitalit. Aunque no son esenciales en el juego, estos pequeños desafíos sirven para distraerte de los terribles puzzles que constituyen la médula del juego.

En lo que a sonido se refiere, *Ecco the Dolphin* parece un recopilatorio de música New Age de grandes almacenes. El rumor de las olas, el agitar de aletas, los cánticos nupciales de la orca asesina... Todo eso está en el juego. Contribuye a crear la atmósfera adecuada y puede que hasta te guste, si practicas la meditación trascendental y tienes las paredes de tu habitación llenas de delfines. Pero si no es así, te aburrirá tanto que acabarás quitando el sonido.

Nos gusta este juego. El problema es que queríamos enamorarnos de él y no lo hemos conseguido. El amor es un tipo de sentimiento que exige devoción y capacidad de sacrificio, pero no creemos que nadie tenga derecho a hacer que nos comamos la cabeza día y noche y renunciemos al resto de nuestra vida. Y eso es lo que nos pide *Ecco*. Es exageradamente difícil, y superarlo requiere horas y horas de esfuerzo que (nos duele decirlo) no vale del todo la pena. Por desgracia, la jugabilidad no acaba de estar a la altura del maravilloso esfuerzo de programación y creación de un mundo virtual que ha hecho Apaloosa.

¿Debes comprarlo? Bien, si jugaste en su día al original y te gusta (como nos pasaba a nosotros) no puedes dejar pasar la oportunidad de jugar a lo mismo pero con gráficos de novísima generación. Así que será mejor que lo pidas prestado y le dediques un fin de semana. Si sus terroríficos puzzles no agotan tu paciencia, cómpratelo, porque habrás superado la prueba del algodón. Ya se sabe que hay gente que te enamora con una simple caída de pestañas pero con la que luego no puedes convivir más que un par de días.

"La Tierra es una enorme burbuja llena de Amor". O al menos eso dicen.

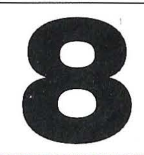
DC-M VERDICTO

GRÁFICOS
Sencillamente los mejores. Más bonito que una puesta de sol en la selva africana.

SONIDO
Brian Eno vuelve a la música *ambient*. Y ha fichado al antiguo teclista de Pink Floyd.

JUGABILIDAD
Uff. Si consigues pasártelo entero será a costa de dosis industriales de paciencia y serios riesgos para tu salud.

EN RESUMEN
Bonito, difícil y muy bien resuelto. Bienvenido a casa, Ecco.



SOBRE DIEZ


Nunca te metas con Marilyn Manson cuando lleve una sierra mecánica.

"Por culpa de un motor pésimo se ha hechado a perder un guión y una ambientación interesantes"

Nightmare Creatures II

Deformes monstruos psicóticos, magia negra y decapitaciones. Bienvenido a las Islas Orkney...

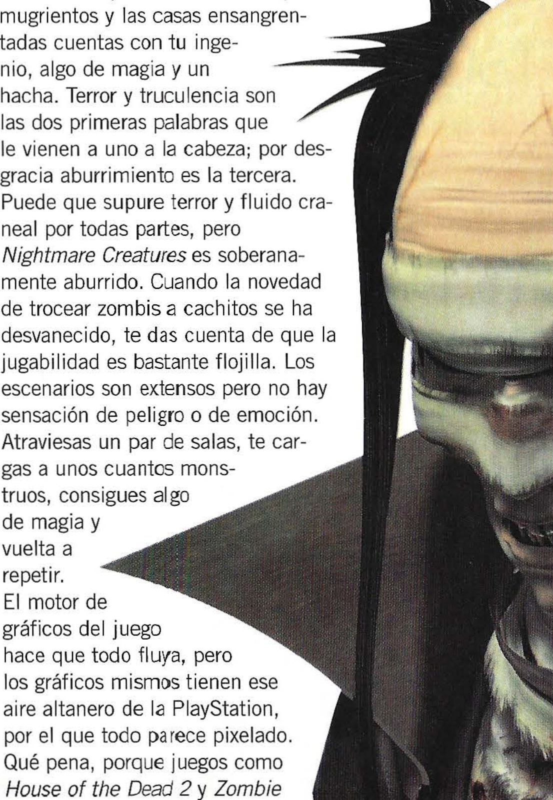
A Los títulos de las películas tienden a ser ingeniosos y a menudo confusos (¿quién se hubiera imaginado que *Reservoir Dogs* iba sobre un atraco que acaba en drama?), pero los de los videojuegos suelen ser un poco más representativos. *Nightmare Creatures II* –la secuela del truculento juego de PlayStation de hace tres años– es el mejor ejemplo.

En esencia, *Nightmare Creatures II* es una aventura en tercera persona bañada, de vez en cuando, por la sombra más oscura de *Tomb Raider*. Tú eres Wallace y tu aventura comienza en la celda de aislamiento de un manicomio. A partir de aquí, la cosa se pone fea.

La acción se desarrolla en 1934 y el argumento del juego es el resultado de la ecuación H.P. Lovecraft con Alistair 'La Bestia' Crowley y la música de Nine Inch Nails. Con *Nightmare Creatures II* explorarás un Londres por el que andan sueltos no muertos y todo tipo de monstruos infernales. Para abrirte paso entre los callejones mugrientos y las casas ensangrentadas cuentas con tu ingenio, algo de magia y un hacha. Terror y truculencia son las dos primeras palabras que le vienen a uno a la cabeza; por desgracia aburrimiento es la tercera. Puede que supure terror y fluido craneal por todas partes, pero *Nightmare Creatures* es soberanamente aburrido. Cuando la novedad de trocear zombis a cachitos se ha desvanecido, te das cuenta de que la jugabilidad es bastante flojilla. Los escenarios son extensos pero no hay sensación de peligro o de emoción. Atraviesas un par de salas, te cargas a unos cuantos monstruos, consigues algo de magia y vuelta a repetir.

El motor de gráficos del juego hace que todo fluya, pero los gráficos mismos tienen ese aire altanero de la PlayStation, por el que todo parece pixelado. Qué pena, porque juegos como *House of the Dead 2* y *Zombie*

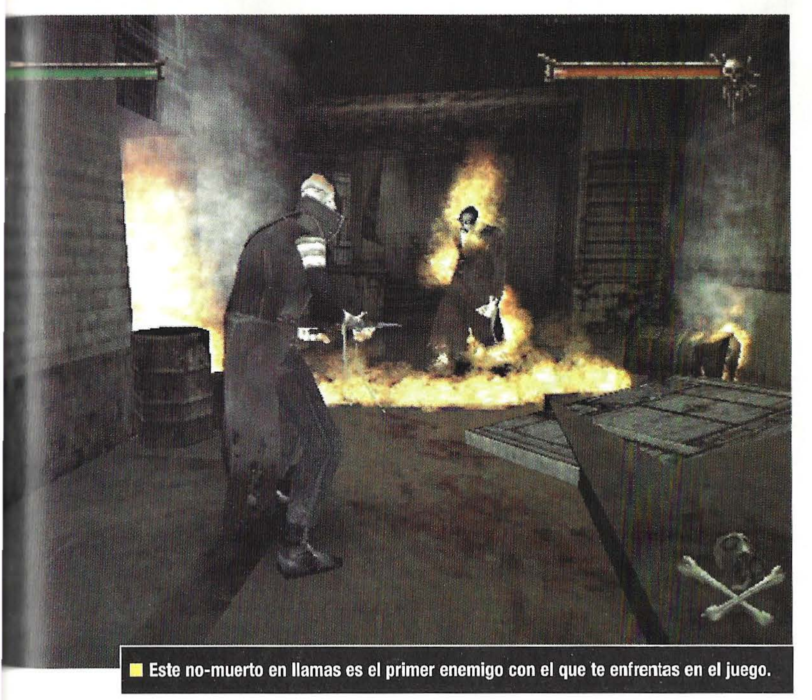

Se trata de ti y de tu hacha contra todos los engendros del Averno. ¡Buena suerte!



DETALLES



Editor:	**Konami**
Desarrollador:	**Kalisto**
Precio:	**8.990 Ptas.**
A la venta:	**Junio**
Jugadores:	**Uno**
Extras:	**Ninguno**



■ Este no-muerto en llamas es el primer enemigo con el que te enfrentas en el juego.




■ Claro, seguro que podrías hacerles entrar en razón; hablando la gente se entiende.



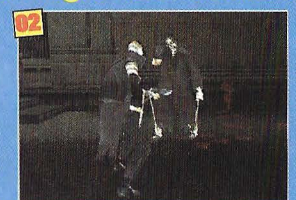

■ (Izquierda) En algunos momentos tendrás que nadar. (Derecha) Vamos a ver si tienes liendres...

¡MACHACA A LOS MONSTRUOS!

Los enfrentamientos en Nightmare Creatures II son aburridetes y predecibles... ¡pero tienen algo que los salva!



Aquí estamos, dándonos de tortas con lo más selecto del infierno.



...y el indicador fatal aparece en la parte superior derecha de la pantalla.



Pulsa X y A a la vez y activarás automáticamente la opción de muerte con sadismo.



La Fatalidad levanta a tu adversario con la punta de tu hacha y lo estampa contra el suelo.



Cuando tienes al enemigo en el suelo, puedes hacer que tu hacha se hunda en su pecho.

> "Es original, pero bastante flojo en cuanto a jugabilidad"

Revenge han demostrado que en la Dreamcast los juegos de terror pueden (y deben) tener un aspecto espeluznantemente realista.
El control de Wallace también es flojo. Vas avanzando tan tranquilamente, miras hacia atrás con toda la parsimonia, vuelves a andar, vuelves a mirar... Hay pocos momentos de aquellos que "se pierden tras el escenario" –los que plagaban *Tomb Raider*– pero dar la vuelta es un proceso complicado y no existe ninguna opción que te permita echar un vistazo a tus alrededores.
Por estos alrededores es donde se ocultan los monstruos que debes eliminar. Y es aquí donde la creatividad de Kalisto aflora de verdad. Desde gigantones con dientes de cuchillas hasta seres que parecen perros y que van arañando las paredes.
Lo que separa a *Nightmare Creatures II* del resto de juegos son sus opciones de combate. Acércate a uno de los monstruos y el juego activa el modo de combate, por el que sólo puedes moverte en un espacio circular alrededor de tu enemigo y hacerle cachitos con el hacha, utilizando combos, hasta que te hartes. Cuando hayas mermado lo suficiente la salud de tu enemigo, es el momento de efectuar una masacre como Dios manda. Estas varían según el monstruo, pero por lo general acaban siendo una decapitación fulminante.
Como ya mencionamos antes, hay una serie de hechizos que debes ir coleccionando; te será útil reservarlos para los monstruos más grandes. Hay muchos y sus efectos son muy originales, pero nuestro favorito es el del bicho que suelta un enjambre de insectos carnívoros que devoran al enemigo mientras tú te sientas a mirar.
Los puzzles están repartidos por todo el juego, pero no hay ninguno que pueda traerte serios quebraderos de cabeza. Normalmente son del tipo "encuentra la llave y abre la puerta", ¡aunque algunas veces puede ser que encuentres una bomba y todo! (claro que, después de dar con ella seguro que no dejarás pasar mucho tiempo sin utilizarla). La pena es que *Nightmare Creatures II* esté tan mal aprovechado. No es que sea un juego malo, pero se han malgastado un argumento y una atmósfera espléndidos en un motor de gráficos que, sinceramente, no está a la altura... y más con *Code: Verónica* en la calle. ■

■ "Búscate una chica, una chica ye-yé..."

DC-M VERDICTO

GRÁFICOS
Como un juego PlayStation en alta resolución. Horror gótico que no impresiona.

SONIDO
Monstruos que gimen, puertas que chirrían y cadenas que se arrastran, todos los sonidos de una peli de miedo.

JUGABILIDAD
Flojilla. Es un juego básico de exploración, pero Tomb Raider, en comparación, es soberbio.

EN RESUMEN
Tan horroroso que da miedo. Y además, bastante aburrido.





Ten cuidado con los tipos con cabeza de calabaza

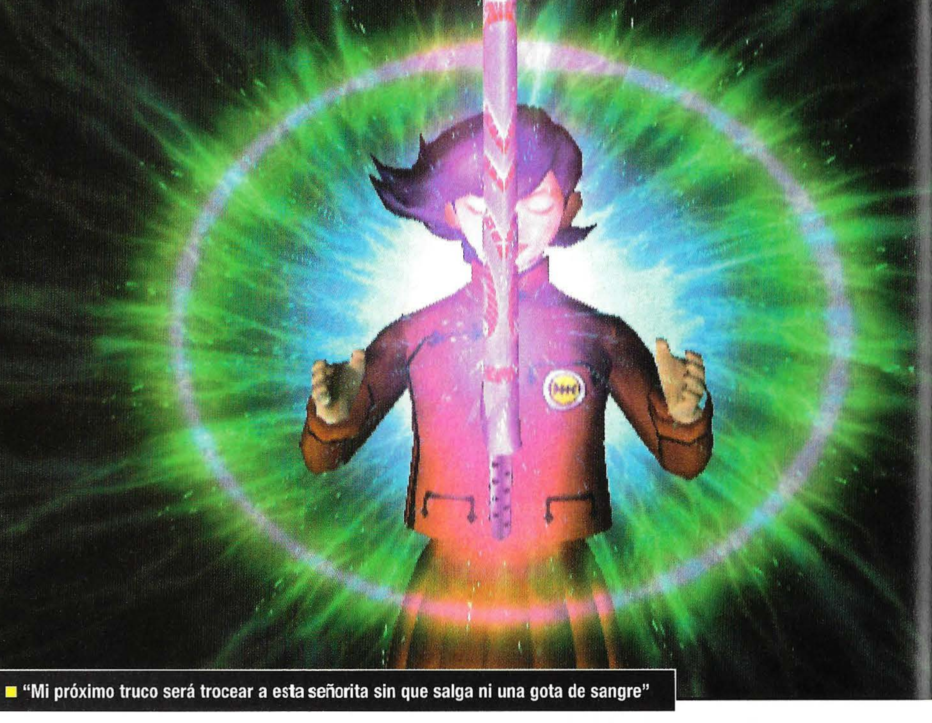
"Tú y tu espada contra las fuerzas del Mal: trocéalos a todos"

Maken X



Exterminar enemigos como éste te hará ganar power-ups y puntos de experiencia

Prepárate para empuñar un sable más inteligente que tú.


"Mi próximo truco será trocear a esta señorita sin que salga ni una gota de sangre"

A Sin duda tenemos entre manos una pieza que dará qué hablar. Se trata de un juego de acción en primera persona basado en combates con espadas, y realmente se esconde mucha acción aquí dentro. Aunque el juego no parece muy largo, gracias a su original diseño puedes romper la línea de la historia para darle distintos finales. Pero la novedad de más peso está en el modo de control...

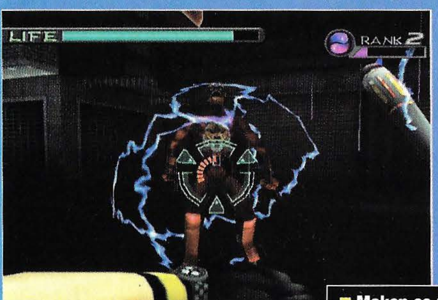
El principal personaje de *Maken X* es un arma capaz de pensar, o, más exactamente, una espada que tiene conciencia y toma decisiones. Pero a sus creadores, con excepción del director del proyecto, se les ha hecho creer que se trata de lo más avanzado en técnicas de psiquiatría, pues es un aparato que puede incorporar las mentes, o las PSI, de las personas. Y la historia del juego comienza cuando una organización criminal, tras la cual parece estar el mismo Diablo, intenta robar la espada. En el intento fallido secuestran al creador del arma, antes de que la "despertara", y en la confusión del atentado, su hija acaba mezclando su psique, su PSI, con la de la espada, dándole vida. Por tanto, la chica se convierte en tu primera identidad, y con ella combates en los primeros niveles, pero a lo largo del juego tienes la oportunidad de meterte en nuevas mentes. Y lo más curioso es que la gran organización que ha financiado el proyecto de inventar un arma capaz de pensar tiene que preguntarle al arma si desea cumplir las misiones necesarias para acabar con el diablo, o si prefiere unirse a él, pues es ella (tú) quien decide. En otras palabras, puedes cambiarte de bando, y darle al juego hasta siete

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Atlus R&D1
Precio:	8.990 pesetas
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno
Extras:	60 Mz

¡CONTRÓLATE HOMBRE!

El control de juego es tan original como sencillo: puedes hacer casi cualquier cosa sin pulsar más de dos botones.
La sencillez de lo clásico, podría decirse. Cada vez que tienes que comenzar un nivel de nuevo, ves perfectamente cuáles son tus errores, y te preguntas ¿por qué no me sale? hasta que te sale. Pocos juegos te permiten sumergirte en la historia con tanta precisión y naturalidad; como si fueses tú mismo y no una ilusión eléctrica controlada por ti el que se mueve por este mundo de violentas fantasías.





■ Maken es un feo espíritu que reside en el interior de una espada







■ Te haran falta grandes dosis de planificación y estrategia.



■ Tus primeros enemigos serán estos encapuchados con pijama amarillo



■ El intercambio continuo de personajes es uno de los principales atractivos del juego.



■ Los escenarios son de una lobreguez espeluznante.

finales distintos.
Esto es lo suele llamarse un argumento complejo, enredado. Pero el argumento de *Maken X* es sólo el pretexto para ofrecer ciertas opciones de juego especiales, tales como el cambio de personajes y de finales que puede tener la historia. Puesto que eres Maken, una espada capaz de poseer las mentes de las personas, durante el juego encontrarás distintos personajes cuyos cuerpos puedes dominar. Además, ya que eres capaz de pensar, y tomar decisiones, en varias etapas del juego tendrás que elegir entre opciones que pueden cambiar el curso de los acontecimientos posteriores. Incluso puedes traicionar a tus creadores, y pasarte al bando del Diablo para poseer las mentes de los hombres y acabar con sus miserables vidas. Tú eliges.
Todo el enredo de este argumento, junto con sus sucesivos giros, sale a la luz gracias a unas escenas de vídeo que consisten en la peor parte del juego. Personajes completamente muertos, sin animación gráfica de ningún tipo, con la estética del manga pero sin la dinámica del manga, con guiones llenos de clichés, y con voces que parecen un curso de inglés audiovisual, pero demasiado lento. Afortunadamente puedes saltarte estas escenas y no pasa nada, puesto que una vez te encuentras al comienzo de un nivel, sólo tienes que atender a la espada que tienes en la mano, y la historia ya no le importa a nadie. Y es aquí donde *Maken X* muestra el brillo de sus armas, y el material del que está hecho. Veamos. *Maken X* se juega superando niveles de corta duración, cada uno con dos o tres tipos diferentes de enemigos, y que trazan una curva de dificultad perfectamente ascendente. La animación del personaje es fluida, muy fluida. Sus movimientos recuerdan a los de un pez en el mar. El control es tan simple como intuitivo. Gracias a un sistema de ataque facilitado en extremo, controlas la situación aunque estés rodeado de enemigos por todos lados. El primer truco está en pulsar Y dos veces apuntando a un mismo oponente, de modo que quede *señalado*; cuando esto pasa, es posible dar vuel-

> “Puedes darle al juego siete finales distintos”


En la versión japonesa algunos enemigos lucian simbolos nazis.


La estética manga de este juego ha causado furor en Japón.


Maken X se enfrenta a El Resplandor.

"El sistema de control de los movimientos es tan simple como intuitivo"

tas al rededor de él sin dejar de mirarlo, con lo cual puedes administrarle las dosis necesarias para desvanecerlo sin que pueda alcanzarte él a ti. El segundo truco está en saltar, pulsando A, y guiar el salto con la palanca, de modo que pases por encima de los enemigos dando media vuelta en el aire, con lo cual les puedes dar en la espalda sin que se protejan. Esto es imprescindible contra algunos de ellos. El tercer truco es combinar A y X para fortalecer el golpe, y el cuarto es protegerse llevando la palanca hacia atrás. Son movimientos que dominarás muy rápido, y una vez lo hagas, sabrás lo que es reencarnarse en un personaje lleno de violencia y vivir una aventura de miedo.

Los giros de la historia llevan a que tengas que viajar por distintos lugares de Asia y Europa, de modo que los niveles incluyen variantes arquitectónicas muy marcadas, si bien las exigencias para superarlos no implican que tengas que estar dominando nuevas habilidades. Por el contrario, el tipo de enemigos y escenarios te llevan a entenderte cada vez más con el sistema de control, tanto que si lo tienes dominado puedes avanzar tranquilo y si lo pierdes por 10 segundos, estás muerto. Pero sí es necesario que observes muy bien cada escenario para entender cómo abrir ciertas puertas, con quién te debes enfrentar y a quién es mejor evitar, por dónde es más fácil cruzar una mazmorra, o dónde hay una puerta escondida.

Todos estos elementos de observación bajo una misma jugabilidad van llevando a que te familiarices con el control y te zambullas en los niveles imperceptiblemente, hasta el punto de que experimentes que no puede haber un reto imposible. Pero hay montones de retos que, si bien no son infranqueables, exigirán que te pongas creativo. Cada nuevo enemigo en


El sistema de combate recuerda ligeramente al de Zelda.





■ También tendras la oportunidad de pilotar algunos vehiculos.



■ Marcel Desailly central de la selección francesa.

"Cambio de personajes y de finales que puede tener la historia"

Maken X te obliga a entenderte aún mejor con los controles, y siempre encuentras que tienes tareas distintas aunque apliques los mismos movimientos básicos. Por otro lado, no puedes huir de ellos: continuamente entrarás en salones cuya puerta se cierra tras de ti, de modo que no puedes escapar mientras el lugar se llena de criaturas humanas pero con intenciones diabólicas, y aparece un letrero que dice "Debes eliminar a todos los enemigos".

Entre los enemigos más originales están los patinadores. Son delgados y veloces, se te acercan sin miedo con su espada en la mano, y huyen a una velocidad tal que de nada sirve perseguirlos. Sin *señalarlos* en la mira con Y no sobrevives a tres de ellos. La fauna maléfica también es interesante: en los herrumbrados castillos de Londres encontrarás unos perros que han sido equipados con una bomba en el cuerpo, de modo que explote si se les golpea de cerca; puesto que es tan difícil matarlos, lo mejor es que saltes y escapes, ya que no te perseguirán. En Estambul encontrarás una manada de cucarachas, gigantes como balones de fútbol, e igualmente explosivas. Un insecticida no te servirá. Muchos de los enemigos más feos son también los más lentos, y muchos no es necesario eliminarlos, pero en ningún caso sobrevivirás a 15 segundos de descuido.

En cuanto a imagen, el juego corre con toda suavidad, proporcionando una adecuada sensación de movimiento, si bien los acabados visuales no son precisamente un derroche de luz y color. La verdad, todo luce un poco monótono, apagado, y las texturas... ¿dónde están las texturas? Pero esto puede ser el resultado de una decisión de los desarrolladores, puesto que un juego muy recargado gráficamente resulta difícil de mover a la velocidad de *Maken X*. Y la verdad es que sientes que vuelas sobre tus pies cuando atraviesas cada nuevo escenario. En el campo sonoro también hay algunos altibajos; durante el juego, la música y los efectos parecen funcionales, pero en los intervalos explicativos, en las escenas de vídeo, cualquiera que pase por tu habitación creerá que estás viendo un culebrón en inglés, como decíamos arriba.

Sin embargo, estas sombras no empañan la sensación de acción viva, en primera persona, que se logra en *Maken X* gracias al diseño de juego y al sistema de control. No es un título muy vistoso ni muy imaginativo, pero da en el clavo con su objetivo principal: ofrecer acción en primera persona de alto nivel. ■

DC-M VERDICTO

GRÁFICOS
Mejorables, pero en cualquier caso imaginativos y suficientemente buenos.

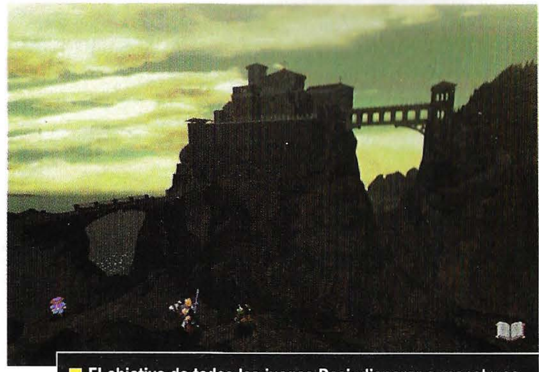
SONIDO
Envolvente. Muy inmersivo.

JUGABILIDAD
Modélica. La combinación de solidez argumental y buenas dosis de acción en primera persona convence plenamente.

EN RESUMEN
Tal vez no es un juego apto para todos los gustos, pero sí una aventura original, completa y atractiva. Un posible éxito sorpresa.



SOBRE DIEZ


El objetivo de todos los juegos Resi: disparar a monstruos

"Tal vez el mejor RPG de la Dreamcast hasta el momento"

DC-M ESENCIAL

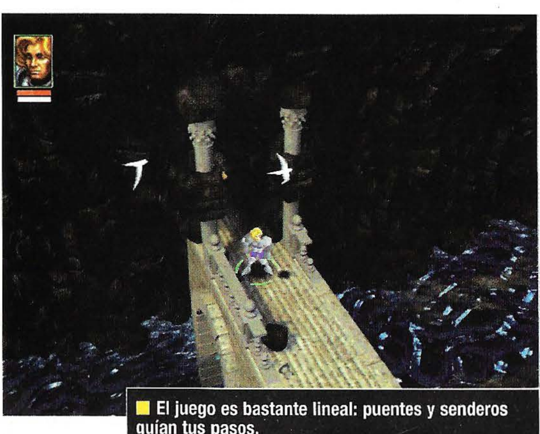
Silver

Un juego lleno de fantasías finales. ¿O más bien de dudas zéldicas?



Es el Gran Hermano un juego de Rol o es simplemente una payasada? ¿Saldrá una versión para Dreamcast desarrollada por Capcom, en la que podrás decapitar a Jorge y María José? Estas preguntas que atormentan a la gran mayoría de seres con uso de razón que habitan la España del bienestar, pueden hallar digna respuesta en *Silver*.

Bueno, la verdad es que *Silver* responde más bien a una necesidad. Si miras con atención el ya bien nutrido catálogo de software disponible para la consola más poderosa y más blanca de todos los tiempos, te darás cuenta de que el rol


El juego es bastante lineal: puentes y senderos guían tus pasos.

DETALLES

Editor:	Infogrames
Desarrolladorr:	Infogrames
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno
Extras:	VM

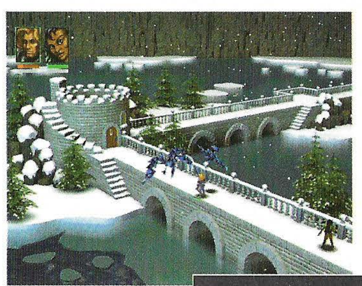


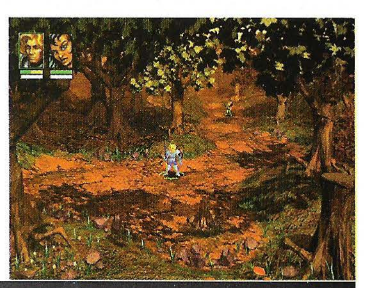


El oráculo te explica lo esencial de la historia.



Los inmensos edificios góticos dan al juego un aire épico.





Nebulosas cumbres, castillos que se perfilan entre brumas...



Las vistas cenitales son frecuentes en el juego.





...sombrías aldeas, lujosos jardines...

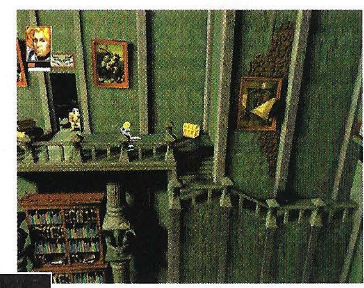
"Puedes utilizar armas encantadas o conjuros"

no es que abunde precisamente. También es cierto que las demás consolas del momento poseen verdaderos clásicos-estandarte del género como títulos estrella de sus repertorios, todos ellos el mejor juego de la historia, o como mínimo del siglo: la saga *Final Fantasy*, la saga *Zelda*, la saga de los Rius... No es que Sega no tenga rol, porque *Shenmue* es el rol llevado a la máxima expresión y demuestra que no hacen falta grandes espadas ni magia para jugar a relacionarse con los demás, pero debemos reconocer que este género se relaciona con dragones y mazmorras de un modo fraternal. Aquí es donde aparece *Silver* para Dreamcast.
Vimos este juego por primera vez hará un poco más de un año en su versión PC. En ese momento, Infogrames lo presentó como su título estrella de la temporada, y la verdad es que el juego estuvo a la altura de las expectativas. Se trata de un RPG en el que el rol está reducido a su mínima expresión. Nos explicamos: los diálogos no son tan importantes como de costumbre, si te pierdes alguno seguramente podrás continuar tu aventura,



Puedes formar un equipo de tres personas a la vez y controlar de forma directa a cualquiera de ellos. Si quieres cambiar basta con que te dirijas al menú de personajes que hay a la izquierda de la pantalla.



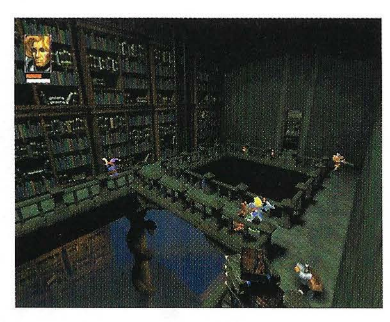


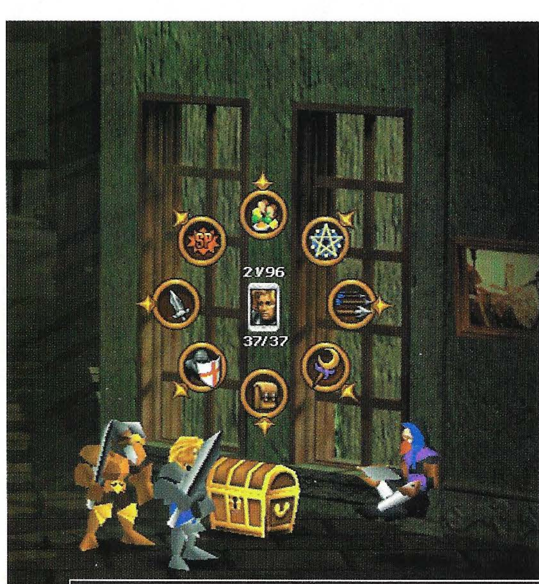
Escenarios brumosos, cuidados interiores...





En determinados lugares puedes comprar pociones, comida y armas.

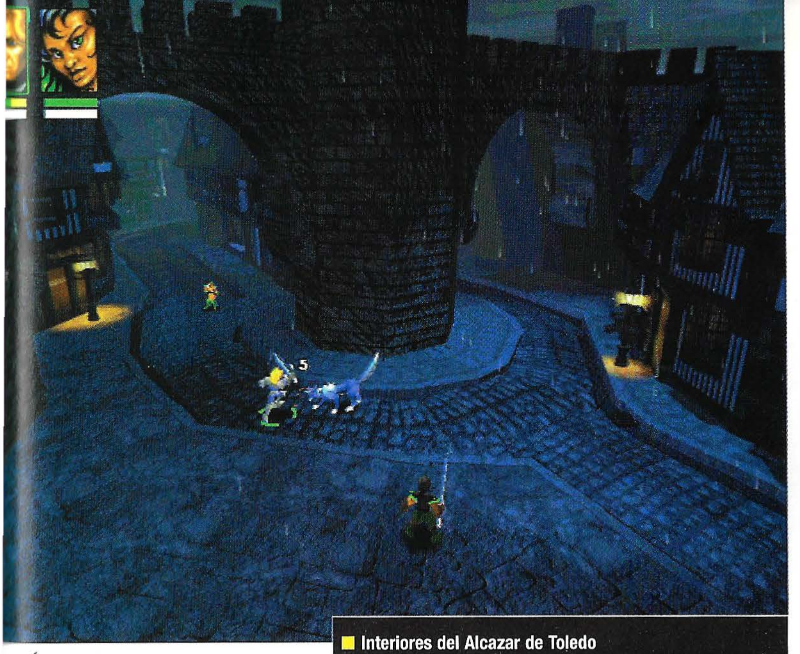




David y sus amigos se enfrentan a una decisión delicada

sin más, el camino a seguir te lo marcarán las excelentes secuencias de vídeo, que salpican el desarrollo de la aventura constantemente. Con ello, la acción, ya sea de magia o espada, cobra un claro protagonismo. No es que no debas devanarte los sesos, no se trata de avanzar sin más arreando mandoblazos, pero sí que la historia se nos muestra más lineal y fluida que en un RPG al uso.

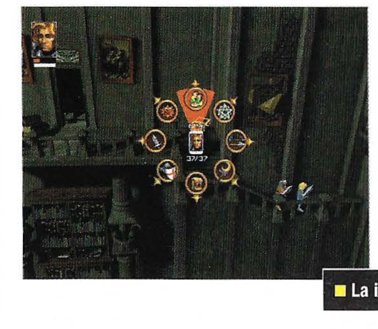
La interfaz del juego es de una gran solvencia técnica, no olvidemos que el juego viene del PC y es tratado por la tecnología de la Dreamcast con un mimo exquisito. Una larguísima intro renderizada con todo lujo de detalles nos pone en antecedentes. La historia no es que sea demasiado original, aunque de todos modos se adapta a lo que suele esperarse en un juego de rol. El señor de las tinieblas de turno, después de matar a su infiel esposa y extender el mal por todo el reino, decide tomar como nueva esposa a la novia del héroe campesino-guapetón local. Éste, como es lógico, se lo toma fatal y decide pedir ayuda a su abuelete que, cómo no, tiene un dominio de la espada que ni Darth Maul. A partir de ese instan-



Interiores del Alcazar de Toledo



Sólo los elegidos pueden cruzar esta puerta. Nosotros estamos a punto de conseguirlo.

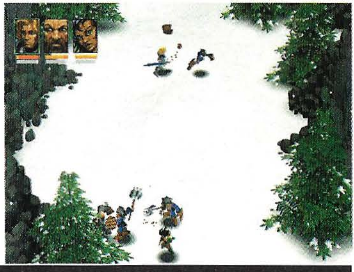




La interfaz es sencilla y muy práctica.

Navidades blancas en Almendralejo





Los bosques de Laponia una semana antes del deshielo.

te, sólo falta buscar un grupito de aliados mosqueados por los impuestos y demás para ir a por el malo y hacerle pagar por todas sus injusticias, y si puede ser quemarlo a fuego lento, mejor que mejor.

Desde ese momento, acción a raudales. Cuesta un poco pillarle el truco a la espada pero mientras lo consigues es tu abuelo el que se abrirá camino a machetazo limpio; nada que ver con el de Heidi.. Atravesando amplios y detallados parajes te abres paso hacia tu objetivo, los gráficos fluyen dinámicamente, alternando vistas isométricas con cámaras cenitales bien resueltas, aunque a veces es posible dejar de ver lo que pasa porque te tapan tus propios enemigos o algún árbol inoportuno; nada que no se arregle con un buen par de estocadas aleatorias. La Inteligencia Artificial no es que sea digna de especial mención, los personajes que te acompañan sólo aciertan a defenderse si no les controlas tú directamente y no usan las armas más adecuadas por iniciativa propia, pero por lo demás sufrirán daños de un modo acertado (que podrás subsanar después de la batalla), pueden utilizar magia en los combates y cuentan con un arsenal de larga y corta distancia de lo más apañadito. Es importante destacar que la incorporación de las luchas en tiempo real, sustituyendo a la de turnos, habitual en el género, dota a este título de un dinamismo muy de agradecer. *Silver* es un juego de contrastada calidad técnica, con unos gráficos envolventes detallados y muy bien ambientados, (los del submundo tenebroso no tienen precio), aprovecha las grandes posibilidades técnicas de Dreamcast a la perfección, con unos efectos sonoros geniales (atención a los chasquidos metálicos de las espadas), y una trama envolvente y sin pausa que engancha. No es un típico juego de rol, por ello puede decepcionar a los seguidores más estrictos del género, aunque cuenta con argumentos más que sobrados para satisfacer a todos, iniciados o no.

> "¿Que sería el rol sin un buen par de dragones alados?"

DC-M VERDICTO

GRÁFICOS
Impresionantes entornos prerrenderizados y aceptable diseño de personjes.

SONIDO
Música muy atmosférica aunque hay un pobre uso de efectos.

JUGABILIDAD
Control algo irritante, pero divertido en general.

EN RESUMEN
No es rol puro y por eso resulta asequible a toda clase de públicos. Divertido pero no apasionante.



7
SOBRE DIEZ

DC-M RECOMENDADO

> "El respeto es fundamental en GTA2; si no lo tienes, ya puedes ir bajándote los pantalones"

GTA2

Un infame criminal recorre Dreamcast causando estragos.

Bueno, antes de profundizar más en esta polémica historia de crímenes, reconozcamos que es una simple conversión del *GTA2* para PC, pero que esto no es necesariamente un defecto. ¿Por qué? Porque es divertida, tiene un aspecto increíble y la clase de detalles gráficos normalmente reservados para los juegos de 3D de primera línea.

Para todos los que os hayáis pasado los últimos cinco años durmiendo en plan marmota, aclaremos que *Grand Theft Auto* fue un bombazo (dada la temática del juego, en todos los sentidos), tanto en PlayStation como en PC, actualizado más tarde con una versión londinense, justo antes de que saliera hace un año la esperada segunda parte en esos dos mismos formatos. Tu objetivo en *GTA2,* como el de sus predecesores, es hacer trabajitos para las bandas de matones locales, a cambio de dinero; eso sí, sólo te pagan si los llevas a cabo con éxito. En lo que *GTA2* se diferencia de los juegos anteriores es que aquí hay siete bandas rivales situadas en tres enormes ciudades. El territorio de cada banda está indicado por una flecha de color que hay junto a tu personaje en la pantalla; para llegar a una de estas zonas sólo tienes que seguir la flecha.

DETALLES

Editor:	Proein/Rockstar
Desarrollador:	Liquid Games
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno
Extras:	60Hz

Al principio del juego estás cerca de una cabina de teléfonos y cuando te aproximas un poco te saluda un personaje sospechoso que te presenta la ciudad y te explica como se las gastan por el barrio. Como es ya corriente en este tipo de juegos, las cabinas son muy importantes en *GTA2,* ya que es aquí donde te encargan los trabajos. Pasados unos minutos de juego te regalan un cochazo negro para que te pasees por la primera ciudad y sus tres zonas de delincuencia.

La primera vez que sales a la calle y das una vuelta en coche te das cuenta de lo mucho que han cambiado las cosas desde la primera versión de *GTA.* Obviamente, los gráficos son mucho mejores. Lo que más nos llamó la atención al principio fue el



Conducir temerariamente no basta para deshacerse de los polis.





■ La vista aérea, que se activa cuando aprietas el acelerador, es una pasada.

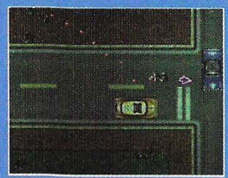
¿QUIERES SER DE MI BANDA?

En las malas calles de GTA2 hay más pandilleros que en una película de Ice Cube o de Tracy Lords. Vamos a involucramos...

Cada una de las tres ciudades de *GTA* está dividida en tres territorios, uno para cada banda, con una zona neutral en el centro. Puedes escoger la banda para la que trabajas, pero antes necesitas ganar un poco de respeto. Es muy fácil: date un garbeo por una zona rival y cárgatelos a todos. ¡SÍ IDIOTA! PASTA, PASTA, PASTA! Etc.



Nombre: Hare Krishnas
Territorios: Templo Védico, Tabernáculo, Maharishi y Narayana.
Perfil: Gángsters pacifistas que destruyen armas y tecnología



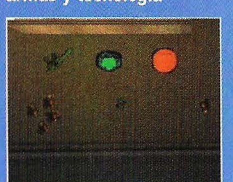
Nombre: Loonies
Territorios: Sunnyside, Fruitbat
Perfil: Pandilla de locos anárquicos que ademas del manicomio quieren destruir la sociedad.



Nombre: Rednecks
Territorios: Camping, Guntersville, Redemption
Perfil: Fanáticos religiosos, del estilo Ku Klux Klan, que odian a los extraños.



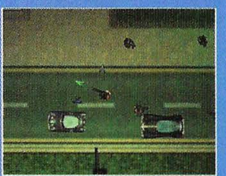
Nombre: Rusos
Territorios: Altos de Azari, Pravda, Lubyanks, Krimea
Perfil: Roban coches y armas para enviarlas a Rusia. También trafican con órganos.



Nombre: SRS
Territorios: Xanadú, Dominatrix, Stromberg, Largo
Perfil: Científicos chiflados obsesionados en transformar la sociedad.



Nombre: Yakuza
Territorios: Shiroto, Funabashi y Ukita
Perfil: Mafiosos orientales con gustos caros en ropa, coches y armas. Imbéciles a los que les gusta fardar.



Nombre: Zaibatsu
Territorios: Controlan áreas en las tres ciudades
Perfil: Siniestra compañía de gángsters con soplones en todas partes.

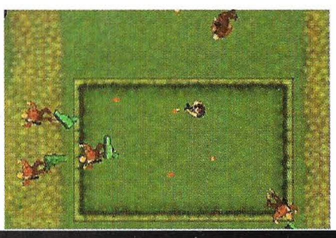


uso del color y de efectos de iluminación realistas, que dan a la ciudad un aspecto mucho más auténtico, como si por arte de magia estuvieras en el Bronx. Las llamas también están mucho más conseguidas que en cualquier otra versión: prende fuego con un lanzallamas a un personaje secundario y verás como las llamaradas se extienden sobre su cuerpo, envolviéndolo y convirtiendo en un montón de cenizas lo que hasta hace poco era carne y hueso.
Las sirenas de los coches de policía, de las ambulancias y de los camiones de bomberos también son increíbles, con rayos de luz que se van difuminando poco a poco cuanto más se alejan del foco. Las ciudades son mucho más grandes, lo que nos asegura una buena dosis de exploración, tanto a pie por callejones y edificios, como en coche robado a todo gas por calles y carreteras de circunvalación.
Cuando llegas a la primera cabina, normalmente te dicen que vuelvas cuando te respeten lo suficiente, ya que aquí, como en las mejores películas de gángsters, el respeto es fundamental; si no lo tienes ya puedes ir bajándote los pantalones. Para ganarte el respeto de una familia de delincuentes tienes que cargarte un buen número de miembros de la banda rival. En la pantalla hay tres contadores que te indican cuanto R-E-S-P-E-T-O tienes, para que estés alerta si te pierdes en territorio enemigo (si tu respeto es nulo en esa zona, los de la banda empiezan a dispararte). Los objetivos de tu misión son, por descontado, totalmente ilegales: por ejemplo, poner una bomba en el territorio de una banda rival o llevar el coche usado en una fuga a un taller, para que lo vuelvan a pintar. En realidad, si puedes imaginarte el éxito de PlayStation del año pasado, *Driver* (que le debía mucho al *GTA* original) pero desde una perspectiva 2D, a lo *Spyhunter* y *APB*, podrás hacerte una buena idea de cómo se juega a *GTA2.* Métete en el meollo del juego y empezarás a entender todo el jaleo que se montó hace unos años cuando se puso a la venta, para horror del público, *Grand Theft Auto.* El juego incita enérgicamente a la violencia gratuita:

NIVELES EXTRA

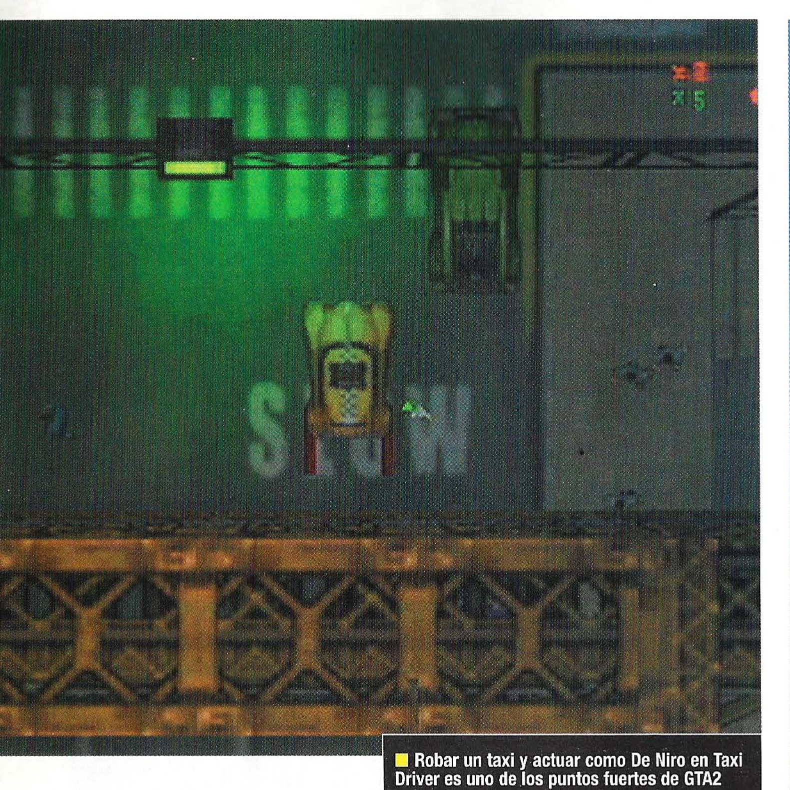
Hay nueve mini-juegos, tres por ciudad. Para abrirlos tienes que completar cada misión y recoger todas las pastillas GTA2







■ (Izquierda) Destrucción de una furgoneta de helados; (arriba) una desenfrenada orgía asesina; (derecha) carrera por las calles, aplastando transeúntes

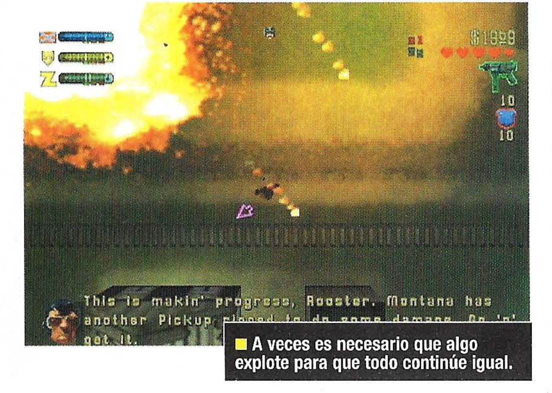


Robar un taxi y actuar como De Niro en Taxi Driver es uno de los puntos fuertes de GTA2





(Izquierda) Día nuevo, dólar nuevo. (Derecha) Una carnicería de tipos uniformados. Muy pero que muy reprobable.



A veces es necesario que algo explote para que todo continúe igual.

ELIGE TU ARMA

Aunque correr por la ciudad con un coche robado es muy divertido, lo bueno empieza cuando te equipas.

En GTA2 hay una variada gama de excitante armamento a tu disposición. La mayor parte lo puedes encontrar tirado en callejones y edificios, aunque lo mejor lo puedes conseguir de bandas que te respetan o en matanzas. Aquí tienes algunas de nuestras armas favoritas...



PISTOLA ELÉCTRICA
La puedes encontrar en uno de los últimos juegos extra y es divertidísima si la usas contra alguno de tus inconscientes compañeros



AGUJA ELÉCTRICA
Al igual que la pistola eléctrica, la puedes encontrar en cierto callejón, pero no te diremos en cual, sigue buscando.



LANZALLAMAS
"Arde la noche. Ven a la escuela de calor" Dudamos mucho que esta belleza inspirara a Radio Futura en los 80, pero es genial.



CÓCTELES MOLOTOV
Pocas cosas en la vida son comparables a lanzar cócteles Molotov desde cierta altura sobre gente indefensa



LANZACOHETES
Este pesado juguete metálico es muy popular en las carnicerías. Ideal para destrozar coches y hacer volar policías

> "Algunas misiones son demasiado largas"

¿Peatones en tu camino? Al cuerno, atropéllalos a todos (la secuencia es perfecta, con chorretones de sangre y crujir de huesos). Y ¿aquel resplandor? Una frenética matanza consistente en destruir 10 coches con un lanzacohetes en un plazo límite. Estupendo. Por suerte, la violencia no es real, pero el hecho de que acabes cogiéndole el gusto a cargarte policías y gente inocente no deja de ser bastante inquietante. Por supuesto, la pasma no lo va a consentir y va a hacer todo lo que esté en su mano para acabar contigo, persiguiéndote a pie o en uno de sus rápidos coches. Porque esta vez los policías son mucho más inteligentes y conducen como locos para tratar de cortarte el paso. Si la persecución es bastante larga, ponen controles de carretera, y si esto falla, te envían un equipo de elite para poner fin a tu reino del terror. Emoción en cuestión de segundos.

Sin embargo, algunos de los mejores momentos del juego los encontramos en sus excelentes detalles. Los habitantes de *GTA2* son una pandilla de lo más variada. No te sorprendas, por ejemplo, si te tropiezas con un grupo de imitadores de Elvis, amenizado por divertidos fragmentos musicales inspirados en el Rey. Por lo que respecta al sonido, uno de los mayores atractivos para el comprador de las versiones del juego para PC y PlayStation eran sus emisoras de radio. En cada territorio hay una diferente, de manera que cuando entras en él, la radio de tu coche la sintoniza automáticamente. Tanto la música como la charla de los DJs son agradablemente variadas y consiguen llenar de vida un entorno 2D más bien plano. Otro de nuestros puntos favoritos es la posibilidad de robar un taxi, recoger clientes y salir pitando en una carrera que tardarán bastante en olvidar.

Pero no todo es bueno. Algunas misiones son demasiado largas y complicadas, con lo que puede pasar que te falte un solo objetivo para asegurarte el pago y la policía o una banda rival acaben contigo. Lo que es realmente muy frustrante.

El sistema de control tampoco ha sido mejorado desde *Grand Theft Auto* y sin duda será la causa de que muchos dreamcasteros rabiosos rompan el joystick, mientras intentan frenéticamente correr, disparar, cambiar de arma y esquivar los tiros; eso sí, siempre que logren saber a qué se enfrenta primero su personaje.

Y, por supuesto, los gráficos son en su mayoría en unas rudimentarias 2D. Además las ciudades son tan grandes que no vendría mal un mapa en el menú Pausa, como en *Resident Evil*, para saber nuestra posición respecto a otros puntos estratégicos.

Quejas aparte, la versión de *GTA2* para Dreamcast es sin duda una de las mejores. Si consigues superar los enanitos estilo *Sensible Soccer* y los controles imperfectos, aquí hay mucho juego, tanto para aspirantes a gángster como para jugadores crónicos. ■

DC-M VERDICTO

GRÁFICOS
Buenos efectos de iluminación, pero el resto no deja de ser el típico 2D.

SONIDO
Tiene una de las mejores bandas sonoras. Divertida, original y atmosférica

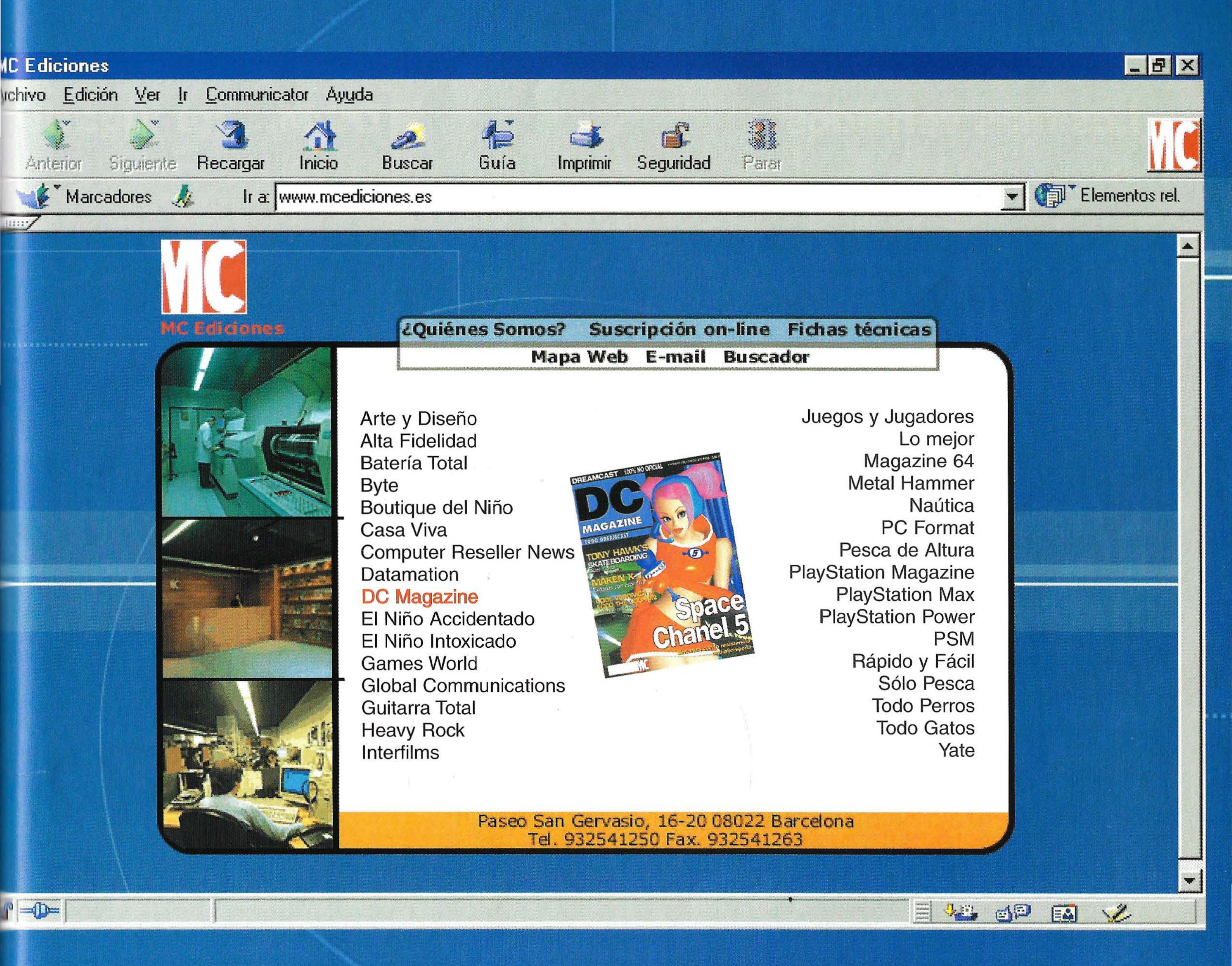
JUGABILIDAD
Satisfactoria mezcla de exploración y acción, pero algunas misiones son demasiado largas

EN RESUMEN
Una buena segunda parte, que supera y sobrevivirá al original



Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones

Más de 30 publicaciones especializadas totalmente a tu servicio!



www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!

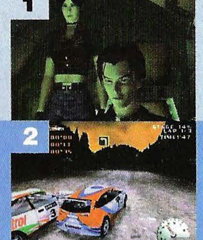
DC-TOP

La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tienes la lista de los más vendidos del mes, cortesía de CentroMail (902 171819, www.centromail.es), y un par de juegos que te recomendamos.

1


Resident Evil Code:Veronica
Editor: Proein Desarrollador: Capcom

Sí señor. A los dreamcasteros no se les puede dar gato por liebre. Por eso han llevado a la cima de la lista de ventas al mejor juego de terror y supervivencia de la historia. Un *Resi* superlativo. ■

2


V-Rally 2
Editor: Infogrames Desarrollador: Infogrames

En lo que a juegos de carreras para DC se refiere la competencia es feroz, pero *V-Rally 2* ha sido capaz de colarse en el podio con su golosa mezcla de perfección técnica y emociones *arcade*. ■

3


Zombie Revenge
Editor: Sega Desarrollador: Sega

Hay quien todavía defiende que en el mundo de los videojuegos no existen las fórmulas de éxito seguro, pero estaremos de acuerdo que cualquier juego de acción decente que incluya zombis y pistolas va por muy buen camino. ■

4


Ecco the Dolphin
Editor: Sega Desarrollador: Alaploosa

Sí, un juego impregnado de filosofía ecologista en el que se nada mucho y no se dispara nada suena a apuesta de alto riesgo, pero si detrás están Ecco y Apaloosa dando lo mejor de sí mismos la cosa empieza a pintar mejor. ■

5

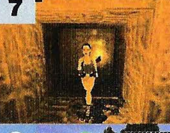

SWWS Euro 2000 Edition
Editor: Sega Desarrollador: Silicon Dreams

Lo sabemos de sobras: la única Eurocopa que ganaremos este año es la virtual que nos ofrece Sega. Puede parecer triste, pero algo es algo. ■

6


NBA 2K
Editor: Sega Desarrollador: Sega

Simuladores deportivos hay muchos, pero ¿cuántos tienen unos gráficos maravillosos y funcionan con una suavidad de guante de seda? ■

7


Tomb Raider IV
Editor: Proein Desarrollador: Core Design

¿Quién se resiste al poder de *Tomb Raider*? La arqueóloga del mono y las trenzas es un valor seguro. Y una buena combinación de puzzles, acción y aventura también. ■

8


Crazy Taxi
Editor: Sega Desarrollador: Sega

Diversión arcade en estado puro con dos amplios y muy completos circuitos urbanos. Podría ser más realista, pero no más divertido. ■

9


Soul Reaver
Editor: Proein Desarrollador: Crystal Dinamics

Inmenso, absorbente y profundo. ¿Quién no ha soñado alguna vez con ser un vampiro? Ah, ¿sólo nosotros? ■

10




Soul Calibur
Editor: Sega Desarrollador: Namco

Cede posiciones en la lista de ventas pero no en nuestros corazones. Que nadie nos pregunte si preferimos este juego o *Shenmue*, es una elección demasiado difícil. ■

www.centromail.es

DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



■ Bust-A-Move 4

No hemos llegado a tiempo de analizar en profundidad este prodigioso puzzle, pero sí que le dedicamos unas cuantas horas... hasta que llegó *Space Channel 5*. Apostaríamos que es el mejor título de la serie *Bust-A-Move* hasta el momento. Bueno, lo cierto es que estamos apostando sobre seguro.



■ Space Channel 5

Para que luego vayan diciendo o ahí que somos un puñado de cafres que sólo se divierten descuartizando zombis o atropellando peatones. A nosotros lo que nos gusta es salvar planetas, y si es a ritmo de *funk* y a golpes de cadera, mejor que mejor.



GUÍA DE INVERSIONES

SÍ, LA DREAMCAST ES TODO UN FESTÍN GASTRONÓMICO, PERO NO PUEDES CONFORMARTE CON PEDIR UN PLATO CUALQUIERA DEL MENÚ. SI QUIERES SOFTWARE SANO Y EXQUISITO, NO ACEPTES IMITACIONES Y LÉETE CON ATENCIÓN LAS SUGERENCIAS DE NUESTRO *CHEF*.

DEAD OR ALIVE 2

DC-M 10/10

Tecmo ha reinvertido sus bien ganados ahorros en un *beat'em up* modélico. *Soul Calibur* es la perfección arcade llevada a su máxima expresión, pero *DoA2* consigue estar a la altura con su combinación de realismo, precisión técnica y esplendor visual.

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Tecmo
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack.
- **A Favor:** No se nos ocurre un *beat'em up* mas completo. Espléndido modo Tag.
- **En Contra:** Buscarle defectos a este juego sería casi una herejía



SOUL CALIBUR

DC-M 10/10

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60 Hz.
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

DC-M 10/10

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...).



MDK2

Una insólita combinación de cómic de extravagancias futuristas y *shoot'em up* furioso. Un perro, un científico loco y un humilde burócrata se lanzan a salvar el mundo sin contemplaciones. Muchos morirán en el intento y la mayoría de los escenarios quedarán hechos trizas, pero acabará valiendo la pena. Uno de los juegos más creativos que han pasado por la Dreamcast hasta ahora.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Virgin Interplay
- Desarrollador: Bioware
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: 60 Hz. Vibration Pack
- **A Favor:** Diseño genial; controles precisos y llenos de posibilidades. Mucha acción.
- **En Contra:** Curva de dificultad un poco irregular.



CRAZY TAXI

Tras una larga espera, mil *previews* y millones gastados en la recreativa, llegó *Crazy Taxi* para Dreamcast. Inicias el juego y no tardas mucho en darte cuenta de que todas las dudas que podías haber tenido sobre esta conversión eran ridículas. La jugabilidad es enorme y la durabilidad está asegurada gracias a un nuevo mapa y a los geniales retos de Crazy Box. La verdad es que ahora ya tenemos, al menos, dos razones para estar orgullosos de nuestra Dreamcast: *Soul Calibur* y, claro, *Crazy Taxi*.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Volantes, Rumble Pack.
- **A Favor:** Mucha acción, gráficos increíbles, gran jugabilidad.
- **En Contra:** Tal vez demasiado arcade.



SONIC ADVENTURE

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60 Hz.
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad y variedad.
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.



SOUL REAVER

La secuela del juego para PSX *Omen:Legacy of Kain* le saca unos trescientos pueblos de ventaja al original gracias a uno de los guiones más completos y creíbles que hemos visto en mucho tiempo. En el papel de Raziel, un vampiro atormentado y poderoso, debes recorrer dos áreas de juego inmensas o dominios, el dominio Físico y el dominio Espectral, cada uno con su propia lógica y sus reglas de juego.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Crystal Dinamics
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: VM
- **A Favor:** Gráficos magníficos, muy buen diseño de niveles, inmortalidad, no hay tiempos de carga.
- **En Contra:** Se come la VM.





DC-M 9/10

POWER STONE

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito.
- **En Contra:** Demasiado fácil de completar.

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a jugar, pero dificilísimos de llegar a dominar por completo.



DC-M 9/10

SHADOW MAN

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Enorme. Un montón de cosas que hacer. Grandes gráficos y excelente sonido.
- **En Contra:** Tal vez sea demasiado grande para algunos.

Al igual que *WWS 2000*, este juego tarda en crear adicción. Es tan grande y complicado que, al principio, te parece más una tomadura de pelo que otra cosa. A medida que te metes en él vas descubriendo nuevos secretos y ya no puedes parar. El juego se acaba convirtiendo en una experienciá claustrofóbica y espeluznante. Sin duda, *Shadow Man* es la primera gran aventura en 3D para Dreamcast. Lo es porque es complicado, inteligente y oscuro.



DC-M 8/10

TOMB RAIDER IV

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Core Design
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Sistema de juego clásico y fiable. Buena ambientación y diseño de niveles.
- **En Contra:** Control poco fiable y gráficos mejorables.

La arqueóloga más famosa del mundo virtual no podía permanecer alejada de la Dreamcast. Una consola se hace mayor de edad cuando es capaz de ofrecer lo mejor, y no dudes de que el rostro más popular de la historia de los videojuegos forma parte de «lo mejor».



DC-M 8/10

READY 2 RUMBLE

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60 Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores, un presentador de lujo, ritmo y un control excelente.
- **En Contra:** Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil.

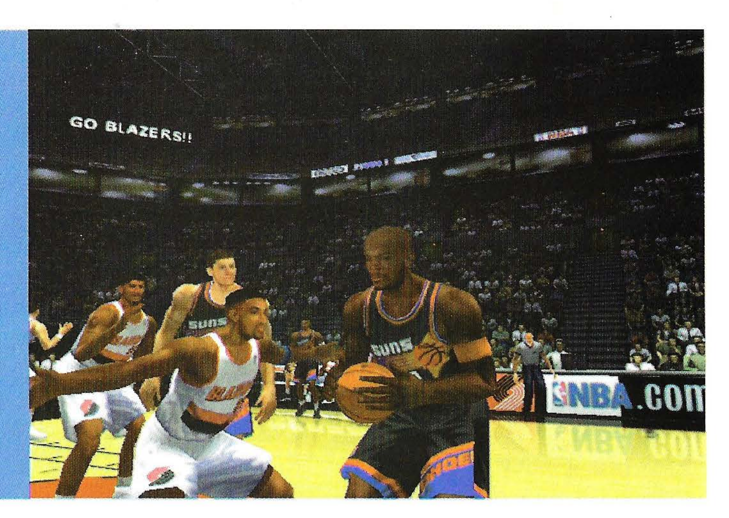
Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes. Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo.

NBA 2K

El mejor simulador de baloncesto de todos los tiempos. Así de claro. El cuidado con que se ha captado y reproducido ese gran espectáculo que es la NBA no tiene rival. Excelente modo de simulación pura y dura y buenos complementos.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Visual Concepts
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Altísimo nivel gráfico. Extraordinarios modos Arcade y Simulación.
- **En Contra:** Muy orientado al juego de ataque y algo falto de atmósfera.



4 WHEEL THUNDER

Conducción de vértigo para los que se aburren en circuitos de diseño cuadriculado y prefieren elegir su propio camino y superar obstáculos. Grandes ruedas, variedad y... dificultad.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Kalisto
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Intensa experiencia de conducción con diseño de escenarios muy variado.
- **En Contra:** Bastante difícil y sólo para dos jugadores.

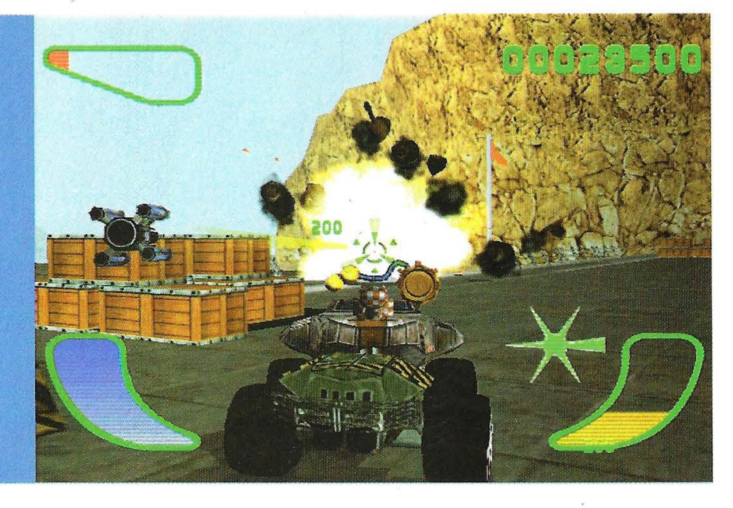


RED DOG

El mejor *shoot'em up* para Dreamcast sin ninguna duda, y también uno de los que ofrecen mejor partida multijugador. No es *Golden Eye* ni *Quake II* pero se acerca, gracias a su sistema de juego variado, inteligente y adictivo. Sólo seis niveles, pero múltiples misiones que incluyen muy estimables elementos de estrategia. Despanzurrar alienígenas a los mandos de un *buggy* blindado nunca fue tan divertido.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Argonaut
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 Hz
- **A Favor:** *Shoot'em up* inteligente con escenarios variados y buena estructura de misiones. Muy buena partida multijugador.
- **En Contra:** Le falta algo de atmósfera.



ZOMBIE REVENGE

Otra conversión arcade. Y otro resultado de arcade puro y duro. Este juego viene para seguir con la bonita tradición de esta máquina de ofrecernos nuevos zombies cada mes. Con los movimientos de *Virtua Fighter*, con un montón de armas, esto es como un *House Of The Dead* en tercera persona. Lucha y aniquilación de zombies en un juego que se desmarca de la moda del terror para crear algo ciertamente divertido y adictivo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Grandes enemigos, brillantes gráficos, muchas armas y muchos movimientos.
- **En Contra:** Tiene zombies pero no es un juego de terror.





DC-M 8/10

V-RALLY 2

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Eden
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: Rumble pack, volante, VM
- **A Favor:** Raápido y furioso, con un montón de modos a elegir.
- **En Contra:** No es tan realista como los mejores simuladores de la actualidad.

Gráficos detallados, alta resolución, control muy arcade y enorme sistema de juego... Esas eran las virtudes del primer *V-Rally*, el de PlayStation. Y este *V-Rally 2* para DC las conserva y multiplica por cien, o más bien por 128. Una afortunada síntesis de lo mejor de los *V-Rally* anteriores a la que además se han añadido maravillas nuevas e inéditas.

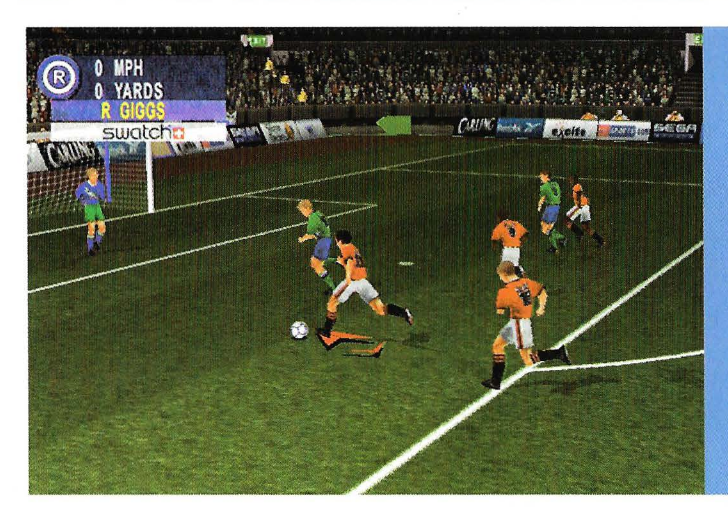


DC-M 9/10

FUR FIGHTERS

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Bizarre
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Espléndida combinación de disparos, plataformas y puzzles.
- **En Contra:** Diabólicamente difícil para ser un "juego de peluches".

Sí, es verdad que lo protagonizan unos entrañables guerreros de peluche, pero te juramos por el primer GD de *Shenmue* que *Fur Fighters* es el mejor juego de aventuras de la Dreamcast, a pesar de no tener la atmósfera descarnada y adulta de *Shadowman* y *Soul Reaver*. Una explosiva combinación de violencia y plataformas que recuerda a los mejores juegos de Rare.



DC-M 8/10

SWWS EURO 2000 EDITION

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sillicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: ????
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Simulación precisa a la velocidad adecuada.
- **En Contra:** Sigue siendo casi imposible meter un gol de chilena.

El SWWS que se editó a principios de año ya era el juego de futbol más completo y realista de la Dreamcast, pero tenía un pequeño defecto que Sillicon Dreams ha subsanado en esta versión Eurocopa: era demasiado lento. Así que esta nueva edición no ofrece sólo los habituales retoques gráficos. También aporta una mejora esencial en la jugabilidad.



DC-M 8/10

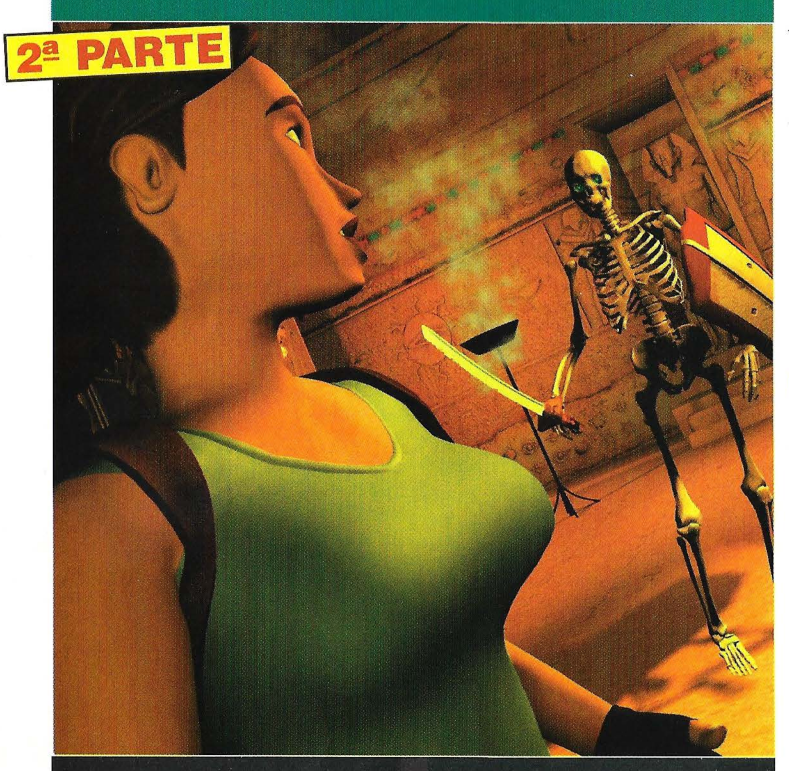
STREET FIGHTER ALPHA 3

- Distribuidor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Conversión perfecta, un montón de acciones y gran velocidad.
- **En Contra:** 2D, algo sobado.

Capcom actualiza sus famosas series con este juego. Bueno, las actualiza sólo un poco, pues por muy fantásticos que sean los movimientos, geniales los personajes y creativos los entornos, *Street Fighter Alpha 3* sigue siendo en 2D. Esto provoca que uno acabe de jugar a este juego y, sí, se lo ha pasado muy bien, pues es una creación de quienes entienden la lucha mejor que nadie, pero si has jugado a *Soul Calibur* ya no puedes volver a las 2D.

GUÍA PARA JUGADORES TOMB RAIDER 4

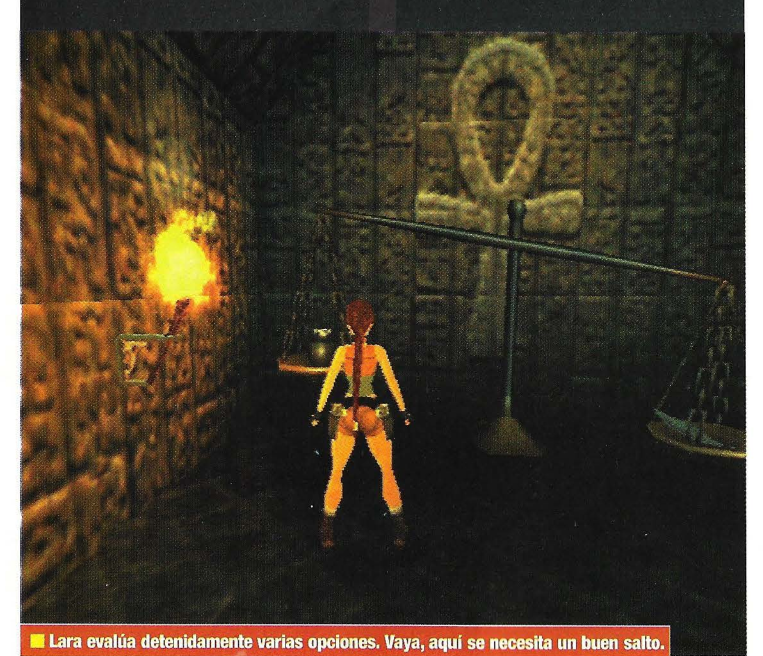
2ª PARTE



En esta segunda parte de nuestra colosal guía *Tomb Raider 4*, Lara trepa, se arrastra, nada y se desliza por escenarios todavía más exóticos y emocionantes. Partiendo de donde lo dejamos, las soleadas playas de las Ruinas de la Costa, vamos a adentrarnos en las Catacumbas Superiores, una intrincada estructura laberíntica construida hace siglos y que necesita unas buenas reformas. Pero no te preocupes, con esta guía vas por buen camino.

El juego se cierra con un jefe descomunal, algo que no hemos visto antes en otras entregas *Tomb Raider*. Horus es un poderoso Dios decidido a acabar con nuestra heroína mientras ella intenta sellar su tumba para siempre. Pero todavía nos falta mucho para llegar hasta ese momento.

Y ya, sin más preámbulos, vamos allá...



Lara evalúa detenidamente varias opciones. Vaya, aquí se necesita un buen salto.



¿Ves ese bloque? Pues tienes que empujarlo para apuntalar el piso en la última área.

01 LAS CATACUMBAS SUPERIORES

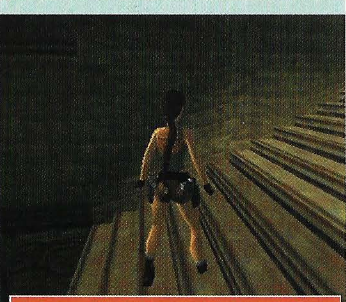
Después de los pilares rotos hay un bloque que debes empujar, para apuntalar el piso superior y poder cruzarlo con toda seguridad. Tendrás que volver al nivel anterior y bajar hasta abajo para encender una antorcha, utilizable para quemar la cuerda que sujeta la roca. Gracias a esto, abrirás una salida en la sala por la que saltar. Acto seguido, emplea la palanca para abrir las puertas y llegar hasta otro pilar que debes empujar para apuntalar el piso superior. Vuelve a las catacumbas.

Lara puede mover la piedra tallada hasta una baldosa para abrir y cruzar la entrada, donde un fantasma



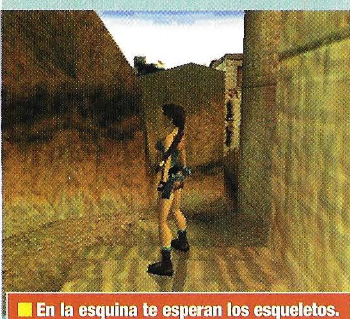
Baja corriendo por este pasillo y dispara.

la asustará. En la sala siguiente hallarás un pasillo a mano derecha y una estatua que despetará un fantasma y podrás subir las escaleras hasta un poste por el que deslizarte hacia abajo. Activa el interruptor del vestíbulo y lárgate. Entra en la sala grande y balancéate de liana a liana. Esto no sale bien a la primera, pero cuando hayas cruzado, sube por la escalera de mano, nada, sube las escaleras y ve hacia una palanca que debes accionar. Colúmpiate hasta la otra estatua, ella se las verá con el fantasma. Cruza los salientes de un salto y avanza hasta que des con los esqueletos. Elimínalos con la escopeta. Con las lianas, desplázate



Lara está atenta a cualquier ruidito.

hasta una de las piezas del tridente y luego ve hacia el norte, donde encontrarás otra más. Sube hasta que encuentres una sala con dos cuerdas y una escalera de mano. Usa la escalera de mano en la pared del fondo, rompe la vasija y descubrirás un área secreta. Sube por la escalera de mano de la esquina, ve hacia el este en busca de la pieza que falta. La cuerda te permitirá balancearte hasta arriba de todo y al final encontrarás otro fragmento en el pasillo y podrás salir por la escalera de mano.

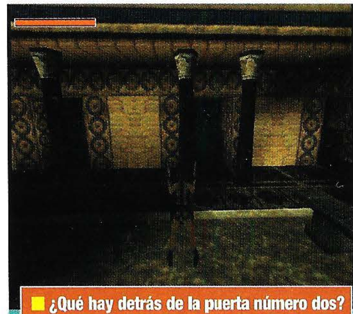


En la esquina te esperan los esqueletos.

02 LAS RUINAS DE LA COSTA Y LAS CATACUMBAS

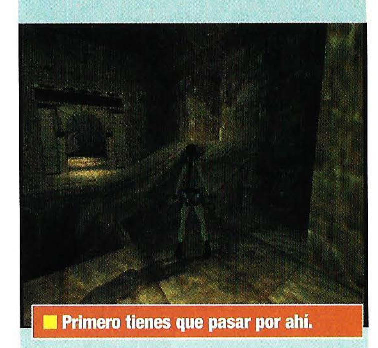
Abre las puertas (utiliza la palanca) y salta sobre el bloque que hay al final de la rampa para subir hacia la colina. Vuelve al castillo de los esqueletos. Allí podrás colarte en una sala en la que hay dos cuerdas. Utiliza la escalera de mano que tienes a la derecha y entra en el templo.


¡Una vista de postal! Bonito castillo.


¿Qué hay detrás de la puerta número dos?

03 EL TEMPLO DE POSEIDÓN

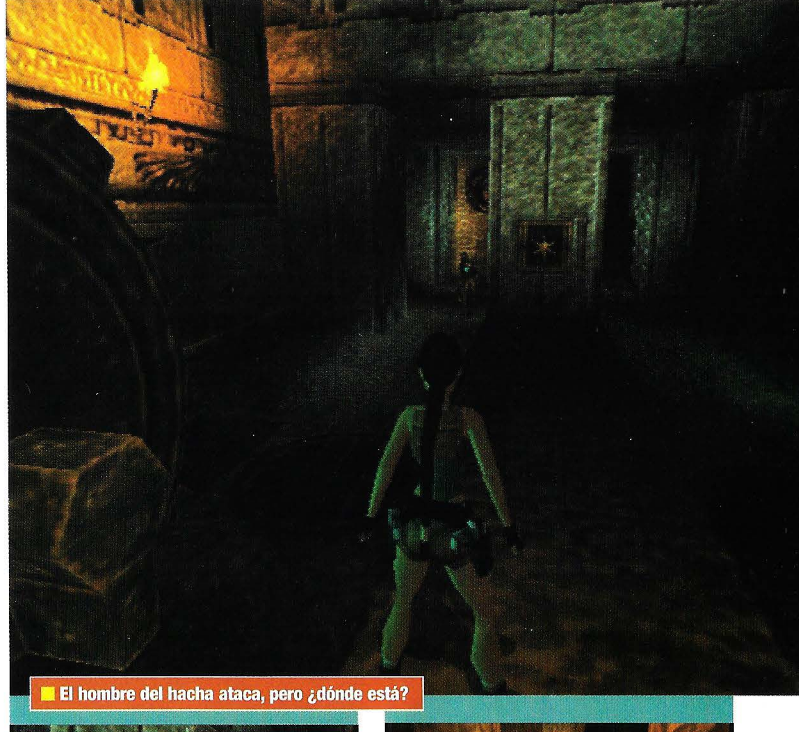
En la sala Principal, avanza a gatas hacia el norte e inserta una pieza del tridente en el bastón de la estatua. Vuelve nadando y sube por el poste hasta otra estatua que necesita otra pieza. Gracias a ello, el agua corre y te permite desplazarte hacia el este, donde hay una pared por la que puedes trepar y al final de la cual, debes insertar la tercera pieza. Sal disparada hacia un hoyo llameante, donde podrás encajar la última pieza (mira hacia arriba). Graba la partida y baja, nada hasta otra sala y elige una de las dos puertas para enfrenarte a esqueletos y espíritus (para acabar con ellos, dispara a los jarrones). El camino de la izquierda te lleva hasta un panel que se abrirá para descubrir una trampilla. Aquí es donde encontrarás el Guante izquierdo. Las puertas que verás son el punto de salida del nivel.

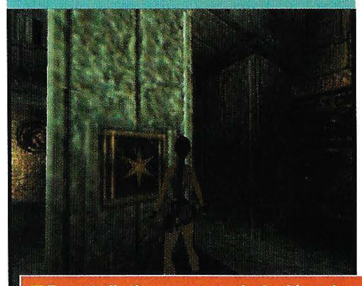

Primero tienes que pasar por ahí.

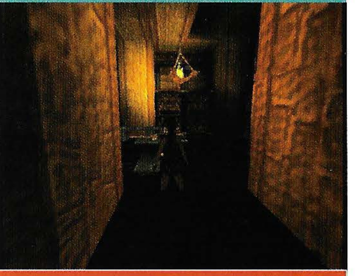
04 LA BIBLIOTECA PERDIDA

Corre hasta que des con las puertas azules y abre las de en medio, que te llevan hasta unos postes por los que puedes descender para enfrentarte con el hombre del hacha dorada. Con un solo disparo al corazón ya habrás acabado con él, pero en cuanto muera tienes que arrancar la estrella dorada de la pared con la ayuda de la palanca. Después del arco de la izquierda hay una escalera de mano que te conduce a un pasadizo. Allí encontrarás otro poste, y al pie del poste, un caballero montado en su corcel. Graba inmediatamente y empieza a correr, apúntale al pecho y trata de pegarle un buen tiro con tu revólver. Cuando por fin caiga al suelo, avanza hasta conseguir la gema del caballero. Arrástrate por el hueco que hay e inserta la gema para que abra la rejilla. La cadena que encuentras abre otra rejilla submarina y si esquivas las cadenas de la derecha, darás con una tabla del suelo que está suelta. Puedes abrirla con la palanca. Zambúllete, nada derecha y hazte con las dos estrellas de la caverna. Nada y camina de vuelta hacia la entrada principal. Vuelves a estar en las puertas azules, ahora tienes que abrir la puerta sencillita que hay a mano izquierda y las estrellas que has conseguido encajan en un lugar del planetario y harán que se abran las puertas.

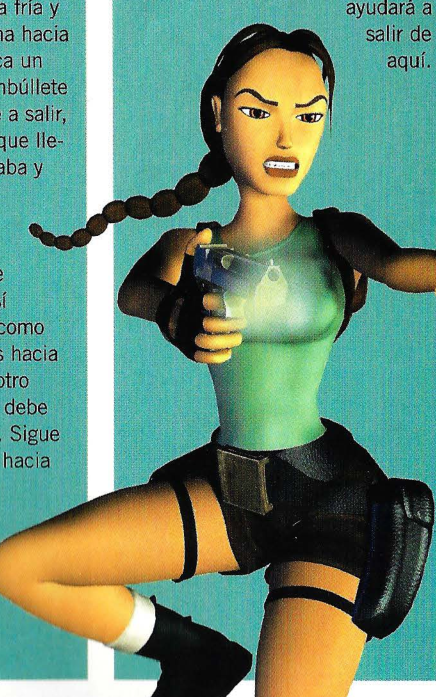



El hombre del hacha ataca, pero ¿dónde está?




Esa estrella tienes que sacarla de ahí con la palanca. Y luego Lara tropieza con unos pergaminos...

Para el puzzle, el planeta azul se coloca en medio, el gris en el segundo anillo y el rojo, el verde y el naranja en el siguiente. En la sala siguiente tienes que accionar los interruptores en el sentido contrario a las agujas del reloj para iluminar a las serpientes (creemos que antes de hacer esto deberías grabar). Cuando la salida se abra, zambúllete enseguida en el agua fría y llega hasta el balcón. Camina hacia delante mientras no aparezca un fantasma; dado el caso, zambúllete en el agua de nuevo. Vuelve a salir, trepando, y continua hasta que llegues al Pilar del Faraón. Graba y sigue por el balcón, pasa la segunda puerta a la derecha y baja por la rampa antes de saltar desde la roca (es complicadillo, así que deberías guardar, tal y como te recomendábamos). Si vas hacia la izquierda, encontrarás a otro hombre con hacha, pero no debe suponerte ningún problema. Sigue la ruta, donde cayó la roca, hacia arriba por la pendiente hasta la palanca, y cuando la hayas conseguido, sube y desplázate para poder encaramarte a la estatua del león. Entra por la boca y ve en busca de una antorcha (en la sala secundaria), ilumina el trecho que hay desde el pedestal hasta unos tablones que arden en el túnel. Así conseguirás el pergamino musical, y con él puedes guiar los deditos de Lara para que toque el arpa. Entonces la puerta se abrirá y encontrarás una cuerda que te ayudará a salir de aquí.



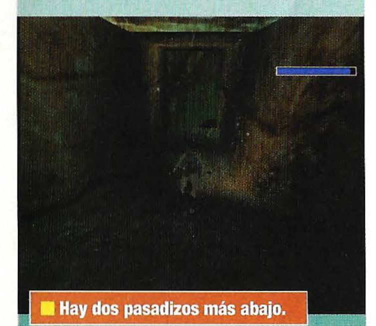
TOMB RAIDER 4

CONTINÚA


Primero contempla los frescos y ¡dále caña!

05 SALA DE DEMETRIUS

Cuando llegues donde los frescos, hazte con el Nudo del Faraón que se oculta tras el muro que hay en el sur y contempla la escena de vídeo antes de saltar y cargarte a los guardaespaldas ninja rojos. Si tu barra de energía está a buen nivel, desenfunda tus pistolas y da un par de brincos por la sala, disparando mientras ellos intentan escabullirse por la entrada. Si prefieres jugar sobre seguro, utiliza tus uzis. Sigue tirando hacia arriba y abre la puerta para perseguir al tipejo espectral.


Hay dos pasadizos más abajo.

06 EL TEMPLO DE ISIS

Entra en el templo, gira hacia la derecha y pasa por el pequeño hueco. Llegarás a un lugar donde puedes colocar el Pilar del Faraón y también darás con un sitio para el Nudo del Faraón. Zambúllete y nada hasta la puerta abierta. Esquiva a los esqueletos sumergiéndote en el agua y cuando vuelvas a la superficie, elimina al águila antes de ir a echar un vistazo a la estatua situada en lo alto de la escalinata del sur y también antes


Insert your big beetle here (sniggers)

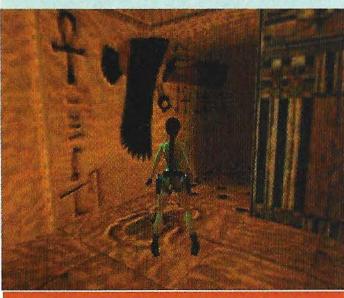

Desplázate así todo lo que puedas, encuentra un espacio amplio desde donde trepar.

de hacerte con el escarabajo negro, que deberás extraer del pilar con la ayuda de la palanca. Arranca el escarabajo roto del otro y escapa de los bichos con la escalera de mano. Brinca por los salientes, pega una voltereta en el aire y plántate en un pedestal. Ahí tienes la llave sinuosa. El panel de la izquierda abrirá la puerta de piedra. Vuelve donde mataste al águila, sube por la pirámide negra y graba antes de saltar por dos de los huecos y recoger los Escarabajos Negros. Puedes dejarlo aquí.

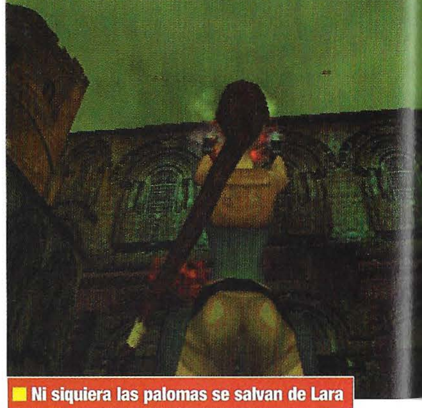

En las zonas más oscuras debes utilizar las bengalas.

07 EL PALACIO DE CLEOPATRA

Desde el vestíbulo, sube por las escaleras y tuerce a la izquierda para abrir la puerta con la ayuda de la palanca. Graba. Baja, salta hacia delante y conseguirás el escarabajo. Ahora hay que ir derechito hasta el nivel anterior. Introduce todos los escarabajos en la pirámide para obtener un modelo mecánico que puede combinarse con la llave sinuosa para que se ponga en marcha. Después vuelve al Palacio de Cleopatra. Arriba hay un cuadro y si utilizas el escarabajo con él, conseguirás que los pinchos hagan marcha atrás y podrás pasar. El escarabajo te servirá para zafarte de unas cuantas trampas más, hasta que llegues ante una segunda águila. Acaba con ella y dirige tus pasos


Ahí es donde hay que meter el escarabajo.

hacia el oeste, acciona la palanca y aprovéchate del bloque para ayudarte a cruzar y conseguir el guante blindado.
Cruza la puerta que hay abierta y ve a por otro Nudo del Faraón. En la cámara principal hay un vestíbulo enorme, después de un giro a la derecha, donde insertar el artefacto. Trepa por los salientes en busca de un kit de curación y deja que los anillos dorados te rodeen, porque te transportarán. Baja, balanceándote a la izquierda y sube un piso. Dispara a los pájaros que te impi-

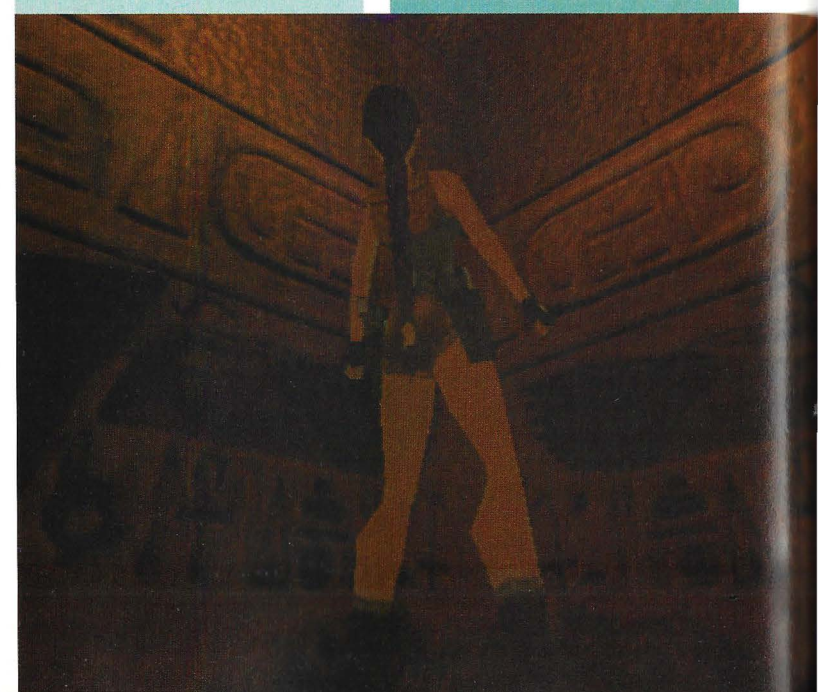

Ni siquiera las palomas se salvan de Lara

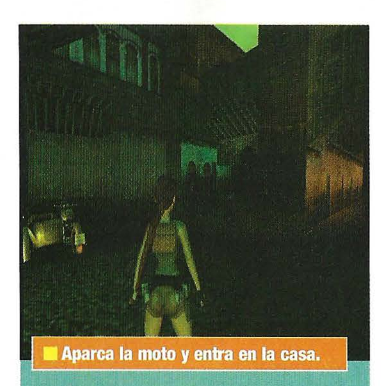
dan alcanzar el piso superior. Acciona ambos interruptores, baja y recoge los artefactos de las salas. Combínalos. Utiliza este ítem en la puerta que queda más lejos (en el pomo), tras la puerta acechan dos enemigos, pero derrotando uno ya basta. Llévate la Armadura de Horus y sal por el hueco que hay junto al trono.

08 LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Combate a los francotiradores de la izquierda, hazte con el revólver, activa la mirilla láser, monta en la moto, pasa de largo de las pistolas y ve directo al lanzagranadas. Con la ayuda de las palancas que tienes enfrente darás con un cadáver. Tienes que sacarlo de la rejilla y luego volver a montar en la moto y salir hacia la izquierda. Al pasar el hueco encontrarás otra palanca que abre la reja, así que vuelve con la

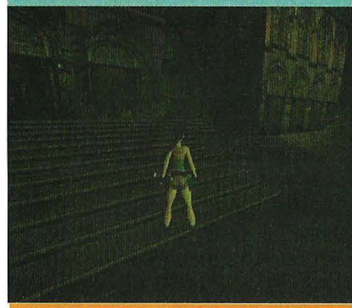

Motociclismo nocturno. Uno de los vicios de Lara.




Aparca la moto y entra en la casa.

moto hacia la rampa (oeste) y llegarás a unos túneles. Métete en las salas de arriba y escúrrete hasta una pequeña alcoba. Aquí debes dar en el blanco azul (con el revólver) si quieres obtener el objeto de una manera segura. Arriba, lánzate al agua y el corriente te llevará hasta una cámara. Allí puedes volver hasta el cadáver y subir las escaleras. El agua se ha congelado, originando un caminito que te lleva hasta una palanca. Tira de ella, emplea la barra en la puerta azul de la cámara principal. Cruza hasta la pared roja y pasa por el hueco. Baja a la ciudad y deslízate hasta una abertura. Graba. Salta y abre las puertas con el interruptor, pasa, graba y salta por encima de la grieta.

Tira de la palanca, sube por las escaleras con la moto, pasa por el hueco que hay en la esquina, junto al cadáver y sal a un espacio abierto. Dale al botón, móntate en la moto y sube por el túnel. A medio camino antes de salir, salta. Los barriles explosivos eliminarán la pistola, así que tira de la palanca y sal de la zona echando gas.


Lara está preparada, lista y... ¿por qué se para?

GUÍA DE ARMAS – REVÓLVER

Arma esencial para avanzar en *Tomb Raider 4*; en la mayoría de los niveles finales, el uso de esta arma es indispensable para disparar a los ítems y poder abrir puertas. Además, algunos enemigos sólo son vulnerables a este revólver. Lo conseguirás en la Ciudad de los Muertos y si lo combinas con la mirilla láser, tus disparos a la cabeza van a ser de lo más preciso. Una cosa: intenta no malgastar la munición.


Para cruzar ese abismo, dale gas a la moto y acelera.


El lanza granadas está aquí, recógelo.

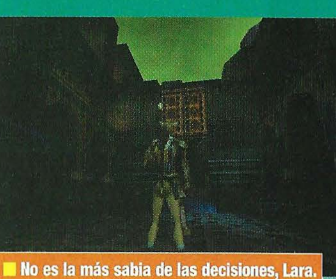
09 HABITACIONES DE TULUN

Acelera al máximo para obtener un buen salto, hazte con el lanza granadas que hay en el templo y dale caña a la moto para saltar hasta la entrada. El minotauro de afuera es indestructible, así que corre de vuelta hacia el interior y encarámate al tejado. Ahí encontrarás un interruptor que cierra las puertas (temporalmente) y podrás llegar hasta un tejado azul y agarrar la cuerda. Ve girando hasta que quedes encarada al este, salva el hoyo y, de vuelta en la carretera, circula hasta que dejes atrás el escalón del templo, donde hay una palanca que debes accionar tres veces.


¡Ni las granadas detienen a esta bestia!

GUÍA DE ARMAS LANZA GRANADAS

La explosión que produce puede no armar más revuelo que una ventosidad de tortuga, pero no dudes que es un trasto muy potente. Al igual que ocurre con las mejores armas, la munición es escasa; así que resérvala para los enemigos realmente duros de pelar (como los no-muertos, que necesitan que alguien les enseñe buenos modales). También funciona de maravilla cuando quieres eliminar a un grupo de enemigos en medio de un pasillo o un pasadizo si están bastante juntitos entre sí.


No es la más sabia de las decisiones, Lara.

10 PORTAL DE LA CIUDADELA

Baja, ve directo hacia un foso y luego hacia un hombre moribundo. Después de intercambiar unas palabras rapidito, corre hacia delante para ver el dragón y si corres más deprisa, conseguirás una pócima de salud. Deja atrás corriendo el fuego del dragón (ni caso a los saltamontes), gira a la derecha y mata a los reptiles. Acto seguido, trepa hasta el interruptor del medio y acciónalo. Después, dale a la palanca que hay un poco más arriba. Ahora acciona los otros dos y graba. Baja por el agujero que has abierto. La palanca está rota pero la barra te ayudará a abrir la puerta (después del segundo foso) . Graba, utiliza la palanca y trepa por una cuerda. Haz que Lara se balancee hacia el sur y luego avanza hacia la izquierda, a lo largo de los tejados, baja el muro, desplázate y trepa. Balancéate en las barras, de una a otra y continua así hasta que topes con un jeep que contiene óxido nitroso que debes robar. Ahora hay que volver a las habitaciones de Tulun.


Maléfico e invencible. ¡Sal por patas!


Las balas no afectan al dragón.

GUÍA DE MONSTRUOS DRAGÓN

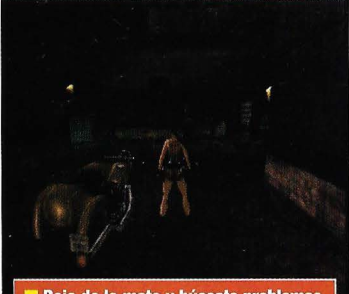
Una criatura imponente, aunque más bien parezca un híbrido de dragón y alguna otra cosa, pero tan mortal como los genuinos. Los saltamontes que viven en su lomo son de lo más fastidioso, ya que no puedes eliminarlos y siempre acaban por herirte; corre y a ver si se olvidan de ti. La bola de fuego todavía es peor, porque va directa hacia Lara pero lleva efecto, puede carbonizarla. Tendrás que correr y ponerte a cubierto para que no te frían; es más probable de lo que parece.


La poderosa criatura en todo su esplendor.

11 HABITACIONES DE TULUN (OTRA VEZ)

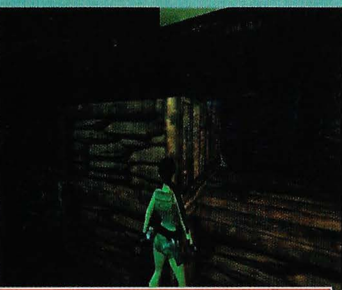
Desciende y ve hacia la derecha, luego a la derecha otra vez, hacia la rampa. Corre hacia el camino de la izquierda, pasando de largo del enemigo, y luego hacia la derecha, directa a la moto. El hoyo que tienes a la derecha puedes saltarlo con facilidad y llegarás a las trincheras.

TOMB RAIDER 4


Baja de la moto y búscate problemas.

12 LAS TRINCHERAS

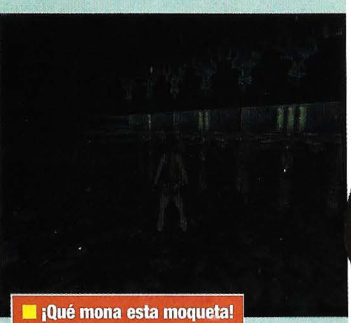
Cruza la arena, baja de la moto y dirige tus pasos hacia la derecha. Corre por las cajas mientras te disparan y contesta con un disparo de

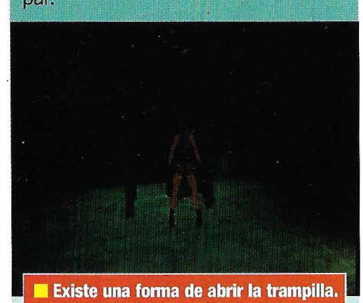

Emplea el revólver para destruir las armas.

tu revólver (lo única que funciona en esta ocasión). Pasa por el hueco y arrástrate hasta la torreta siguiente, luego trepa hacia arriba. Sigue adelante y baja hasta un camino que hay a oscuras, luego pasa por la apertura que hay a la izquierda, con un vapor gaseoso que es mortal. Arrástrate para pasar, hazte con los códigos que activan las armas y desplázate hasta el jeep. Ahora encuentras el tubo (usa la barra). Añádele el bote y formarán una pieza de la moto. Ajústalo bien y móntate de nuevo en la moto para volver a las habitaciones.

13 LAS HABITACIONES DE TULUN (SÍ, OTRA VEZ)

Acércate con la moto hasta algunos peldaños y entonces acelera para utilizarlos como si fueran una rampa. Ahora vira a la izquierda, hacia un saliente y cruza la puerta

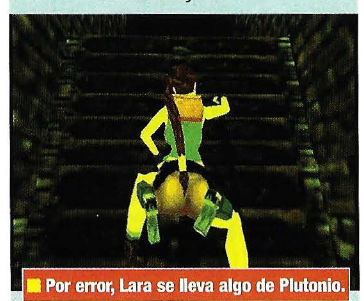

¡Qué mona esta moqueta!


No dejes de correr hasta que todo vuelva a ir bien.

de la derecha para ir hacia otra puerta. Gira a la izquierda y baja por la rampa, luego hay que ir a la derecha y conseguir una antorcha (apagada). Vuelve a la rampa y ve derechito a un vestíbulo. Aquí debes echar una puerta azul abajo, a base de patadas. Enciende la antorcha y ve hacia el saliente y sube por la rampa, en busca de unos aspersores que puedes accionar. Esto abre la puerta. Tras ésta, a la izquierda, encontrarás un interruptor que hará caer la caja que hay arriba. Vuelve donde encontraste la antorcha, salta sobre la caja para llegar al saliente y dispara a la caja azul para hacerte con la llave del tejado. Vuelve corriendo a los aspersores y ponte a la izquierda para saltar sobre la moto. Vuelve con ella por donde viniste y regresa a las trincheras.

14 LAS TRINCHERAS (OTRA VEZ)

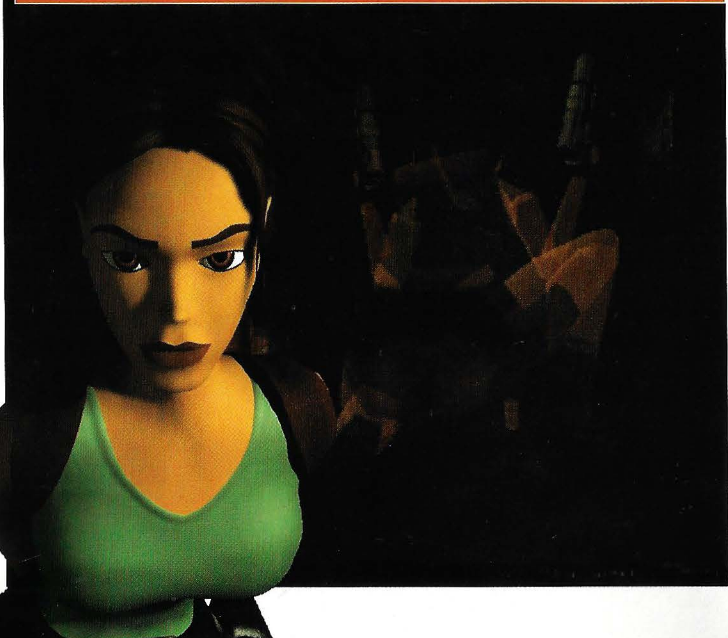
Sube con la moto por las escaleras, pasa la abertura que encontrarás de subida y emplea los salientes para llegar a un interruptor que abre una puerta. Arrástrate hasta el final del pasadizo, dispara al pilar de la derecha con el revólver y luego baja y desplázate hasta un saliente. Balancéate, corre hacia el arma de la izquierda y utiliza la llave del tejado para abrir las puertas. Encuentra el saliente y trepa hasta él, dispara desde allí al panel de la pared. Salta sobre la moto y vete por la izquierda, grabando la partida antes de acelerar la moto para subir por la escalinata con ella. La escalera de mano te ayuda a escapar.

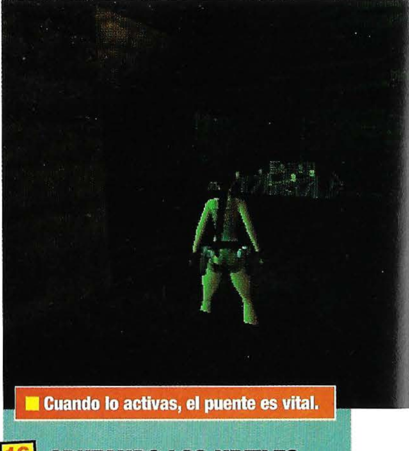

Existe una forma de abrir la trampilla.

15 BAZAR DE LA CALLE

Hazte con el detector de minas (está sobre la mesa), la manivela y el gato (busca en el garaje) antes de darle al panel rojo. Trepa por la escalera de mano, salta y agárrate de las barras. Entra en ese pequeño espacio. Arrástrate y combina la manivela y el gato para romper el muro y abrir la trampilla, esquiva el relámpago (guarda primero) y empuja la caja para que alcance a ésta. El puente está a la izquierda. Corre y salta, desplázate colgando por el muro y déjate caer en una zona oscura. Ve directo a la pendiente (tienes que subir) para obtener los datos de la posición de las minas, combinados con el detonador. Esquiva al toro y haz que se estampe contra las cajas del rincón. Corre hasta arriba y sal.

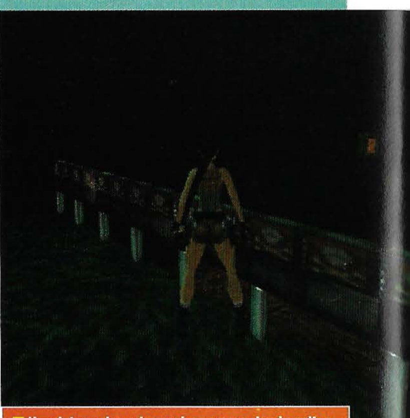
Por error, Lara se lleva algo de Plutonio.


Agáchate, espera y salta sobre él en cuanto pase (vaya con los métodos de Lara para ligar)


Cuando lo activas, el puente es vital.

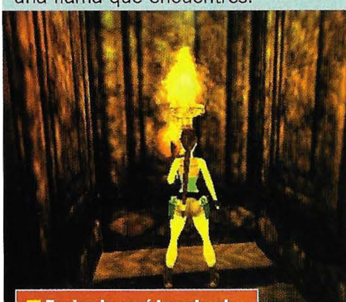
16 CRUZANDO LOS NIVELES

Salta por encima de las minas en las trincheras y hacia la puerta para pulsar un interruptor que hay en la pared de la izquierda. Se abrirá una puerta que hay a la derecha y te da acceso a la Ciudadela.


Haz detonar las minas y luego pasa dando saltos

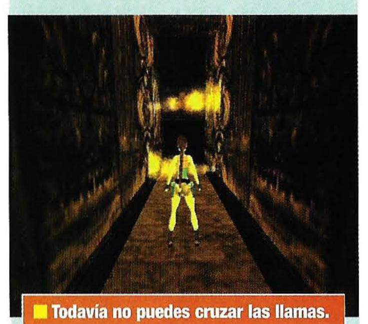
17 LA CIUDADELA

Sube las escaleras que hay al fondo, utiliza el interruptor para abrir las puertas, recoge la antorcha que hay en la sala y enciéndela con una llama que encuentres.

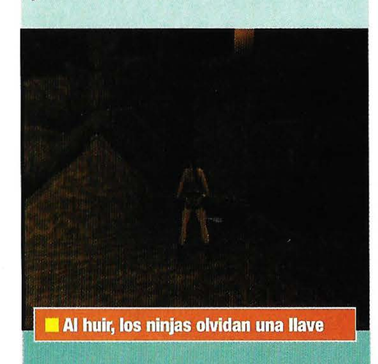

Enciende aquí tu antorcha.

Retrocede y salta para quemar la cuerda que hay arriba, desciende por el agujero que se ha hecho, desplazándote colgada por la izquierda con mucho cuidado y luego, déjate caer y ve hacia la derecha. Repite hasta que estés por encima del agua. Tírate desde la piedra inclinada, y métete en un pasadizo. Alcanza la escalera. Aquí encontrarás una palanca. En la cámara de los puzzles, empuja los bloques cardinales hasta colocarlos en su sitio (es un problema senci-


Salta por ahí y explora.

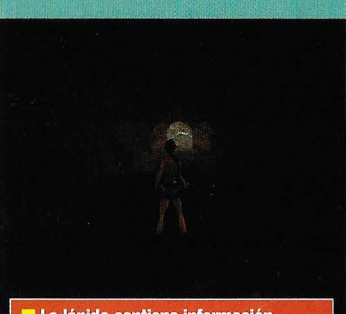

Todavía no puedes cruzar las llamas.

llo) y la habitación empezará a llenarse de agua. Zambúllete, tira de la palanca más alta que encuentres y una nueva puerta se abrirá en la cámara cardinal. Utiliza el interruptor, nada de vuelta para activar la palanca lateral (este) y luego la cadena (norte) y avanza por el sendero. Cuando te ataquen los caballeros, no reacciones; aprovéchate de ellos para que rompan la madera y te abran una salida.

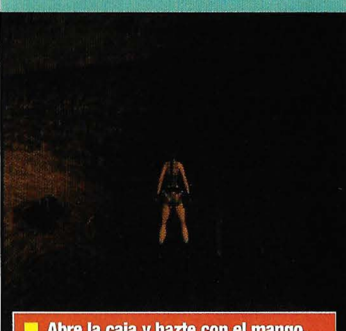

Al huir, los ninjas olvidan una llave

18 EL COMPLEJO DE LA ESFINGE

A tu derecha hay unos cuantos guardas, así que elimínales al más puro estilo Lara y hazte con las llaves. Abre la puerta plateada, cruza el hoyo para llegar hasta los interruptores que debes accionar. Baja por la rampa de la derecha hasta que llegues a un saliente, sigue bajando y salta hasta otro punto de apoyo. Continúa saltando hasta que llegues a la puerta, empuja la estantería y darás con un pasadizo secreto, pero recuerda que tienes que disparar al guarda enseguida.

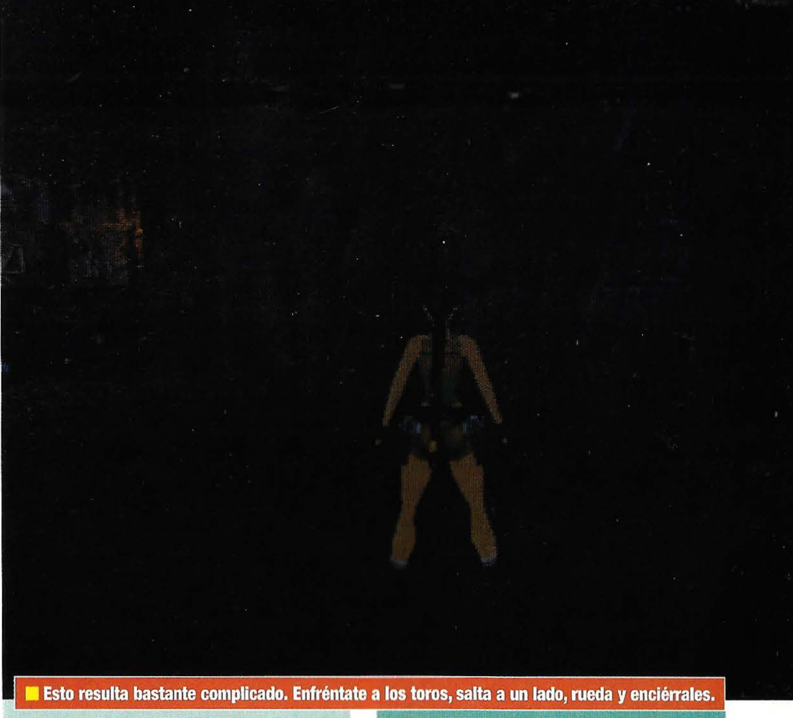

La lápida contiene información

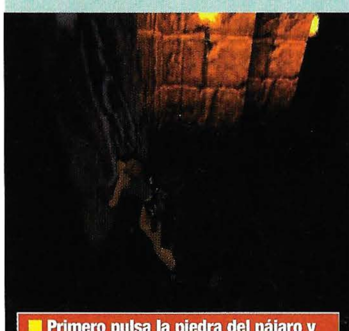
Necesitas la hoja de metal que hay en la caja, así que recógela y pulsa el botón. Al cruzar la puerta, salta hacia la izquierda y la rampa te llevará a un camino. Busca una lápida cerca de la esfinge, salta abajo a la derecha y consigue el mango de madera de la caja.
Si lo juntas con la hoja construyes una pala con la que cavar una entrada en la esfinge.


Abre la caja y hazte con el mango.

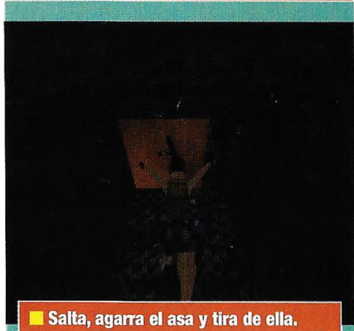
19 BAJO LA ESFINGE

Engaña a los toros y enciérrales en las celdas. Ahora explora este lado del túnel en busca de una hoja de papel. La combinación de botones es derecha, centro, izquierda (pájaro, jarrón, cuchillas) y hará que la puerta se abra. Ponte al lado y salta el hueco. Anota las secuencias y emplea la que dice "derecha, centro, izquierda" para abrir la puerta del oeste. Arrástrate, ve hacia la derecha, la izquierda, derecha e izquierda para accionar una palanca. Después, en el vestíbulo principal, ve dos veces a la izquierda en busca de la Piedra de Maat. Ahora pulsa centro, izquierda, derecha para enfrentarte a unos reptiles y acciona los interruptores para llegar a la isla y conseguir la Piedra de Khepri.
Hay un interruptor que puedes utilizar para salir y la secuencia siguiente –izquierda, centro, derecha– funciona en otra zona.


Esto resulta bastante complicado. Enfréntate a los toros, salta a un lado, rueda y enciérrales.


Primero pulsa la piedra del pájaro y luego las otras.

Acciona únicamente los interruptores correctos y graba la partida antes de encender una bengala para iluminarte mientras nadas por el laberinto. Ve hacia el este, hacia el sur y luego recto hasta que encuentres una palanca. Tira de ella. Ve al norte, al oeste y vuelve donde estabas para tomar un respiro y volver a sumergirte de nuevo. Ve hacia el sur, arriba y hacia el oeste para dar con otro interruptor. Sal otra vez y vuelve a ir hacia el este, sur, oeste, acciona la palanca y vuelve al principio. Nada hacia el norte, este, acciona el interruptor y vuelve. ¡Buf! Pero todavía no se ha terminado; ve hacia el este, luego sube hasta alcanzar un interruptor que te permita obtener la Piedra de Atum. Vuelve donde los toros, que continúan intentando escapar, introduce tus ítems en las ranuras, guarda y sal por la puerta para recoger cuatro escrituras y salir de aquí con una liana.

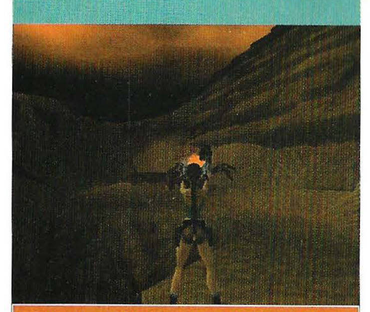

Salta, agarra el asa y tira de ella.

20 LA PIRÁMIDE DE MANKAURE

Sube por la duna de arena, salta alto y cuando estés arriba, gírate y agárrate de la puerta de la trampilla. La abrirás y podrás incorporarte justo a tiempo para matar a un peligroso escorpión. Graba antes del barranco y salta desde la izquierda para cruzarlo. En el siguiente barranco, agárrate y trepa hasta llegar a la puerta verde y mata al escorpión antes de que pique al guarda. Por haberle salvado, éste te entregará las llaves de Armoury y las llaves del guarda; que hubieras conseguido igualmente si no le hubieses salvado. Vuelve a los saltos, desplázate colgada a lo largo del saliente del lado derecho de la pirámide y salta sobre él. Salta encima de los cuadrados planos para subir más arriba (aquí deberías ir grabando a menudo) y dirígete


¡Desenfunda y dispara!

TOMB RAIDER 4

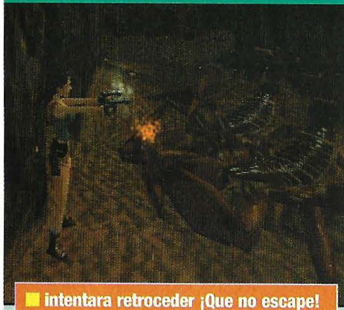

Otro escorpión bloquea el camino siguiente

hacia el noroeste, en busca de un sitio por el que puedas deslizarte hacia abajo. Ve hacia arriba y luego hacia el este para utilizar la llave del guarda y abrir la puerta.


Cara a cara con un escorpión.

GUÍA DE MONSTRUOS ESCORPIONES GIGANTES

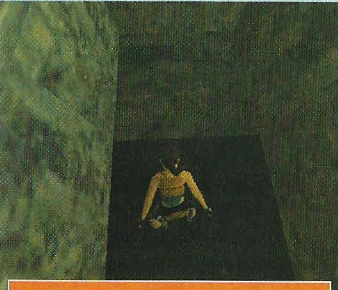
Al salir Lara al exterior, enseguida será atacada por algunos de estos repugnantes enemigos. Han evolucionado durante generaciones y generaciones y su piel es tan dura que hacen faltaunas cuantas balas para poder perforarla; y encima, mientras disparas ellos se te van acercando... intentan acorralarte para clavarte el aguijón. Emplea el lanza granadas o la escopeta para acabar con ellos y salta y rueda por los suelos si te ves atrapada.


intentara retroceder ¡Que no escape!

21 INTERIOR DE LA PIRÁMIDE MANKAURE

Esquiva los péndulos que no dejan de moverse y antes de bajar por las escaleras, dispara a la estrella que hay arriba con el revólver. Así abrirás un pasaje en la cámara de abajo. Balancéate por las cuerdas, dispara a los enemigos y vete directa a una palanca. Ahora ve hacia la izquierda y balancéate por encima del foso, sube la rampa y pasa por la trampilla. Dispara al guarda, hazte con la llave Oeste (utiliza la barra) y métete en la pirámide. Hay una escalinata sin luz y una zona a la derecha. Deslízate y arrástrate para pasar las cuchillas hasta llegar a una trampilla, tira de la palanca y escapa. Sigue el camino hasta el interruptor que hace explotar la cúspide de la pirámide. Aprovecha las superficies planas para subir y guardar. Salta el foso, balancéate, esquiva los péndulos y salta por encima de los escollos. Dale al interruptor, baja deslizándote y salta el foso. Luego, sal por el túnel que hay debajo de la esfinge.


La única manera de continuar es disparar a la estrella que hay arriba con una bala del revólver.

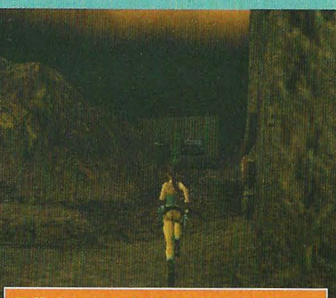

Salta hacia atrás y tira hacia delante.

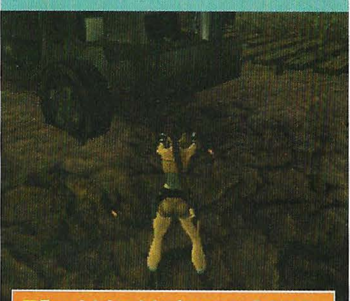

Nos huviera encantado ver volar el garaje



22 LAS MASTABAS

Gira hacia el oeste y salta en la plataforma derecha del foso. Corre, salta y luego ve hacia el sur donde encontrarás una puerta que debes cruzar. Recoge el bidón que hay cerca de la bomba de combustible. Mata a las hienas y baja por la trampilla que hay tras una de las puertas. Cuando llegues al cruce, dirígete a la izquierda; donde encontrarás varias estatuas que tienen gemas en la boca. Debes disparar hacia éstas con el revólver para conseguir una cantimplora. Vuelve al cruce, ve hacia la derecha, derrumba la señal de alerta y elimina a las momias con flechas explosivas. Llévate la bolsa de arena, vete hacia la izquierda del cruce y dispara contra la bestia. Camina por el otro sendero hasta el saliente y sal, salta por encima de los escollos hasta otro camino y ve hacia la trampilla. Déjate caer y al lado del camino hay una antorcha apagada. Utilízala como arma si te atacan, luego enciéndela en la siguiente sala. En la escalinata, llena la cantimplora y vacíala en la balanza de la izquierda. La arena va en la de la derecha y el bidón en medio. Enciéndelo. En la sala contigua, y con la ayuda de la barra, conseguirás la llave Norte. Dispara a los leones para que sus fauces se cierren y se abra el pasadizo. Si ahora vas hacia la izquierda del abismo (salta la parte sur) llegarás a los túneles. Ve hacia el este, hasta una barrera, luego hacia abajo y luego al este, hacia unos monos. Arranca la estrella, dispara a las cabezas de todos los animales y la salida se abrirá.


No huyas de las hienas; morirías.

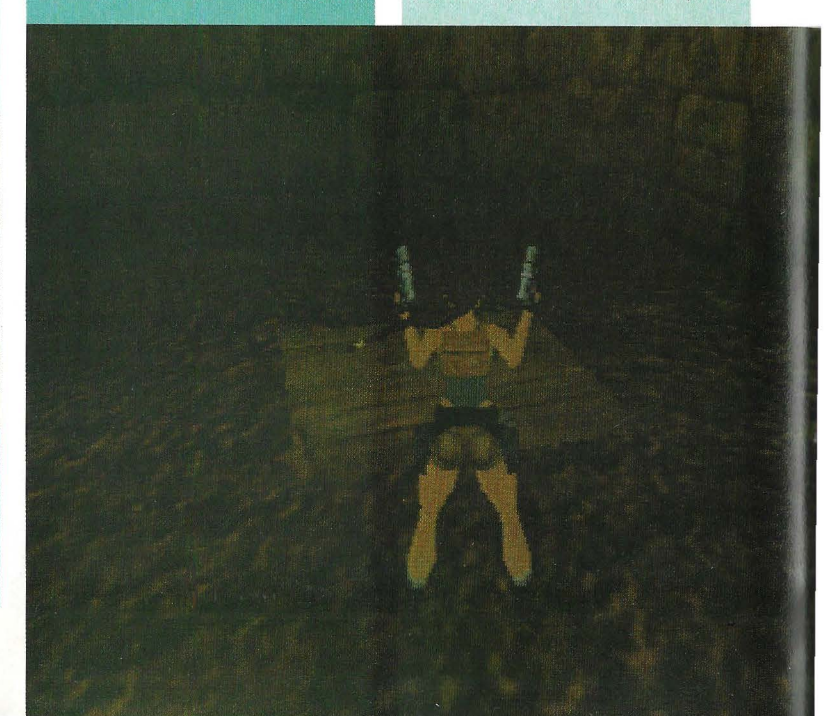

Tus pistolas deberían ser suficientes.

GUÍA DE MONSTRUOS – HIENAS

Las hienas pueden ser muy peligrosas, ya que se juntan de dos en dos o a veces en grupo. Saca las pistolas para conservar munición (o utiliza los uzis si estás mal de salud) y dedícate a botar por todas partes mientras disparas, igual que harías con cualquier otro animal de cuatro patas. Si es posible, encarámate a sitios donde ellas no te alcancen o mantén la distancia.

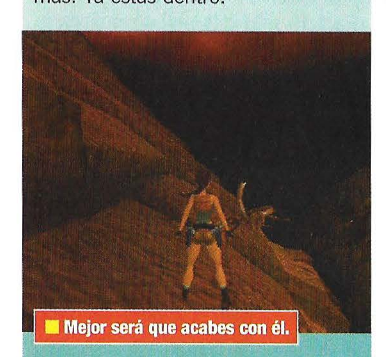
23 LA GRAN PIRÁMIDE

Trepa y derriba la barrera de una patada. Salta a la izquierda, echa la puerta abajo y mira en la trampilla,



■ Tienes que escalar por esta peligrosa pirámide.

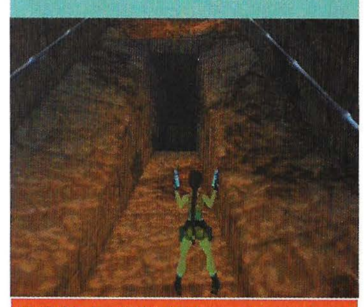
a ver si encuentras munición. Continúa a través de la puerta de madera, cruza una barrera y ahí detrás tienes la pirámide. ¡Guarda ahora! Deslízate hacia la izquierda y luego salta para alcanzar la plataforma. Ahora sigue recto, hacia la derecha y salta desde el saliente hacia el este, un salto largo. Pega dos saltitos hacia la derecha y sube. Guarda de nuevo y ve hacia el este, deslízate y salta hacia el sur. Trepa hacia la derecha y ve hacia el oeste, hacia los bloques, y desde aquí haz un salto con carrerrilla en dirección al oeste. Otra vez hacia el oeste y deslízate una vez más. Ya estás dentro.



■ Mejor será que acabes con él.

24 LAS PIRÁMIDES DE LA REINA KHUFU

La llave Armoury abre la puerta que hay al sur. Con algunas armas todavía en tu mochila, encuentra la pirámide (al norte) y desde aquí, sigue avanzando por los salientes. Es un poco aburrido, pero lo que hay que hacer es saltar de un saliente a otro, de lado a lado hasta que alcances la piedra negra. Empújala y aparecerá una puerta. Guarda antes de adentrarte en el laberinto, y sigue girando a la derecha, esquivando las palancas. Elimina a los enemigos, hazte con la llave Este y sigue recto, luego a la derecha luego a la izquierda, izquierda otra vez y luego derecha. Haz un salto con carrerrilla y trepa por la pirámide, saltando por los bloques y metiéndote dentro.

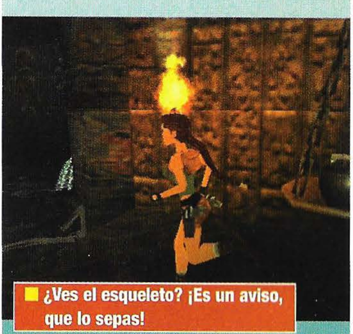


■ ¡Cuidado con los Ninjas que te persiguen!

25 INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE

Móntate en el saliente que tienes a mano izquierda y salta al túnel de la derecha. Déjate caer entre las rocas inclinadas. Graba antes de pasar por las columnas y consigue una antorcha en la cámara contigua. Enciéndela y empléala para iluminar las otras antorchas que abren camino, por el oeste, hasta un interruptor; pero recuerda que debes salvar primero. Aparta las columnas movibles para meterte en la sala de arriba, introduce tus tesoros en las paredes y pulsa el interruptor de la pared (en la sala de las antorchas). Un par de rejas negras se abrirán y tendrás que pasar como un rayo por los bloques, luego por las puertas con saltos bastante complicados y arriesgados. Graba, y vuelve a guardar después de cada salto que te haya salido bien. Camina hacia la luz azul para acabar el nivel.

■ Cuando tengas todo en su sitio, continúa.



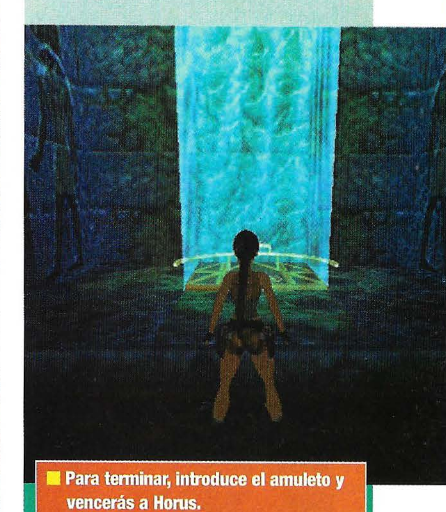
■ ¿Ves el esqueleto? ¡Es un aviso, que lo sepas!

26 EL TEMPLO DE HORUS

Házte con la cantimplora y llénala en el estanque, luego combina con la pequeña. Pon agua en la balanza, abre la reja y baja por el poste. Hay por aquí unos pinchos bastante molestos que debes esquivar. Cuando hayas llegado al suelo, vacía las cantimploras y llena la grande. Mezcla ambas, llena la más pequeña y vuelve a mezclar. Llena la grande para acabar mezclando otra vez y llenando la balanza. En el siguiente puzzle tienes que llenar la cantimplora pequeña, mezclar, volverla a llenar y mezclar de nuevo. Cuando hayas terminado, salta hacia la luz y baja hasta una plataforma en el vestíbulo del oeste. Guarda, ponte a la izquierda y haz un salto con carrerrilla para meterte en el agua. Nada hasta la isla y tus escrituras te permitirán adentrarte en la luz y enfrentarte al malvado Horus.



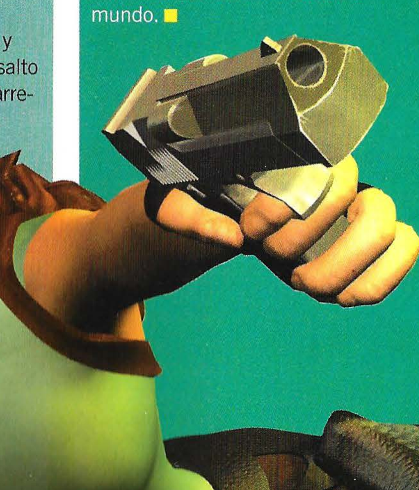
■ Lara se da una duchita en el templo



■ Para terminar, introduce el amuleto y vencerás a Horus.

JEFE FINAL – HORUS

¡Huye! Lánzate al agua y consigue el Amuleto de Horus. Vuelve a salir a la superficie y entra por la puerta (esperemos que hayas salido del lado correcto). El interruptor que encontrarás aquí abre la sala que hay enfrente. ¿Adivinas dónde vas a ir ahora? Entra en la sala, tira de la palanca y contempla la escena de vídeo. Retrocede y corre por el camino para acabar saltando sobre la piedra de la esquina. Salta y agárrate del saliente, corre hacia el rincón oscuro aprovechando las rocas para escalar. Recoge el kit de curación y luego salta por los siguientes salientes, volviendo por donde viniste. Arrástrate por la abertura y, con mucha rapidez, utiliza las paredes para avanzar por el agua que corre. Con el amuleto eliminas a Horus para siempre. Huye después, antes de perecer aplastada. Manténte a la izquierda porque a este lado hay menos trampas y saldrás sin demasiadas dificultades. Ahí está, has vuelto a salvar el mundo. ■





BELLE & SEBASTIAN

FOLD YOUR HANDS CHILD, YOU WALK LIVE A PEASANT

Jeepster/Mastertrax

Si el hijo sale un imbécil, ¿es eso culpa del padre? Si los fans del grupo son unos tontainas, ¿es eso culpa del grupo? Siempre creí que Paul Weller no tenía la culpa de que mil grupos intentaran imitarle en los 90 y acabaran regalándonos alguna de la música más hilarante de esta pasada década. Con Belle And Sebastián se hace un poco más difícil mantener la misma opinión. Nos encontramos ante un grupo adorado hasta límites casi enfermizos, una verdadera religión para los que han decidido que la diferencia se alcanza a través de la estupidez. Craso error, pues la mayoría de la gente es estúpida. Los fans de Belle And Sebastián son niñas bajitas que hablan bajito y que tienen un coeficiente intelectual ciertamente bajito. Les gustaría tocar la flauta, pero no les gusta ponerse cosas largas en la boca. Les encantaría poder leer libros, pero Anaïs Nin tampoco fue muy prolífica, y la primera vez que se leyeron sus diarios se tuvieron que pasar casi todo el rato con el diccionario. A estas niñas les gustaría tener novios como Stuart Murdoch, pero Stuart Murdoch es gay, aunque estas niñas puedan agredirte si les comentan un detalle tan poco importante como indiscutible. En cambio, estas niñas se deben conformar con salir con el más delgado, el que lleva los pantalones más sucios y el que se sienta como si hiciera contorsionismo. A estas niñas, los sucedáneos les funcionan porque nunca sabrán qué es real y qué no. Quieren ser sensibles y misteriosas, pero llevan coletas y hacen bromas privadas sobre grupos que sólo conocen a través de la revistas. Quieren ser como sus ídolos, y a medida que cada vez hay más niñas así, capaces de pasar por ese mal trago que es el sexo si eso sirve para conocer a alguien de Belle And Sebastian, uno no puede evitar creer que tal vez el grupo también sea así. Si 50 millones de fans de Elvis no pueden equivocarse, varios cientos de miles de vírgenes existencialistas, tampoco. Y vaya tocada de narices, porque Belle And Sebastián hacen una música fantástica, y su nuevo disco es la confirmación de que lo del anterior fue sólo un desliz. Una nueva pieza de orfebrería pop y folk, con más orquestaciones y algunos toques soul. No es una evolución, porque los de Murdoch no evolucionan, porque no son monos. Sólo hacen canciones, y a casi nadie le salen tan bonitas.

Xavi Sancho

BELLE AND SEBASTIAN
LA MÚSICA DEL AZAR

BILLY BRAGG & WILCO

MERMAID AVENUE VOL.2

Elektra/Warner

No hace ni dos años que se editó el primer volumen de esta colaboración. Billy Bragg y Wilco, unidos para musicar las letras que dejó Woody Guthrie tras su muerte. Para los que se perdieran la historia antes del Vol.I, decir que la hija de Guthrie contactó con el bardo de Essex y éste, a su vez, con la que es, probablemente, la mejor banda de Estados Unidos. Encontraron que habían más de 2000 canciones sin música y se pusieron manos a la obra. La colaboración fue fructífera y se editó *Mermaid Avenue*. De hecho, fue tan fructífera que ahora editan la segunda parte. Tanto Bragg como Wilco insistieron meses antes de editar este disco en que el Vol.II no eran las tomas falsas, sino que desde un principio se había planeado lo sucedido. Y, tras oír este magnífico disco, claro está que no es una colección de deshechos, bromas en el estudio y malentendidos con las leyes de la armonía. *Mermaid Avenue Vol.II* es incluso mejor que el primer disco. Es lo que *El Imperio Contraataca* era a *La Guerra de las Galaxias*. Aquí, Bragg suena mucho más agresivo que en el primer volumen, las letras escogidas son más combativas y se le ve más suelto, en lo que, para un hombre casado con el asueto y los años sabáticos (¿cuándo salió su último disco en solitario?) parece haber sido une terapia rejuvenecedora. Destacan el medio tiempo pop de *Flying Saucer*, el rock agresivo de *All You Fascists* y, sobre todo (y cuando digo todo me refiero a todo, incluidos los edificios más altos, las actrices más bellas y las ex novias que más echamos de menos), está *Stetson Kennedy*, un tema que entra a formar parte de la historia en el mismo momento en que se oye a la acústica de Tweedy entrar. Pero si los momentos de Bragg son buenos, los de Wilco son todavía mejores. *Secret Of The Sea*, es puro Lennonpop, y estaría a la altura de los grandes clásicos de su último disco, *Blood Of The Lamb* es como el mejor Springsteen , el que una vez celebramos y al que ahora sólo podemos adorar en silencio y *Remember The Mountain Bed* es aquel clásico acústico que América lleva buscando desde que REM dejaron de hacer canciones eternas. En fin, comprad este Vol.II, pues es incluso mejor que el primero. Lástima que no lo editasen todo junto en un CD doble, pues la repercusión de las 30 canciones a la vez podría haber sido algo tremendo.

Nacho Puertas

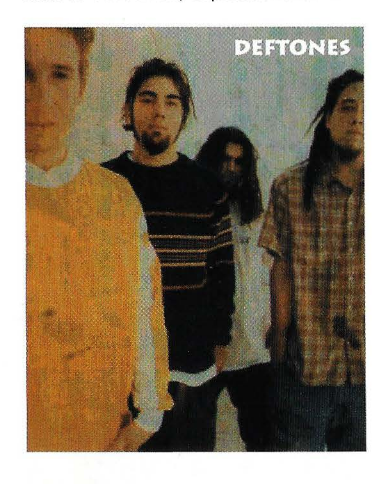
DEFTONES

WHITE PONY

Deftones nunca ha sido el grupo más popular en su género, para qué engañarnos. Korn les ha pasado siempre la mano por la cara en cuanto a popularidad y, en los trabajos anteriores, también en cuanto a calidad. De todas maneras, con este tercer álbum han hecho algo que parece que los de Jonathan Davis son incapaces de hacer, y es reinventarse un poco —tampoco demasiado, no te vayas a creer.

White Pony es más maduro y arriesgado, pero también más tranquilo, cosa que puede decepcionar a algunos fans. El registro es más variado y dinámico y encontramos desde temas duros como *Elite* —sicótico y malsano— hasta cosas más tranquila, como la inquietante *Digital Bath*. De todas maneras predominan estas últimas, dando al conjunto un aire más inteligente y menos impulsivo, pero igualmente lleno de furia, angustia y dolor. Este nuevo trabajo marca una nueva línea, más oscura y menos rock, más Tool y menos Pantera y no sólo porque colabore Maynard James Keenan —Tool/Perfect Circle— en *Passenger*, probablemente el mejor tema del disco.

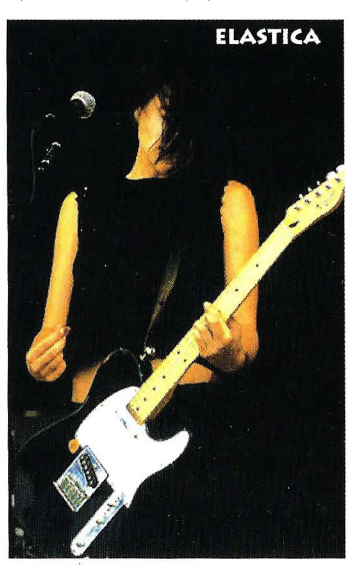
La banda también ha mejorado, tanto en conjunto como individualmente. La voz de Chino ha ampliado su registro y es capaz de cantar de forma melancólica y sutil o de chillar como un cerdo en un matadero. El tándem bajo-batería, base de toda banda del género, está realmente unido e inspirado y experimenta con diversos ritmos. El DJ resulta un acierto constante, especialmente en


DEFTONES

Change y *Teenager*. Y el guitarra mezcla clásicos riffs duros con estructuras más tranquilas y variadas. Además, la producción del disco es muy buena y resalta las subidas y bajadas, ofreciendo un conjunto salvaje y calmado a ráfagas.
White Pony nos trae a unos Deftones capaces de imprimir atmósferas, texturas y contrastes a los temas, de enriquecerlos con matices y de darles una profundidad que hasta ahora no les daban, pero todo esto sin dejar de lado la rabia desbordada que los hizo famosos.
Xavier Lezcano

ELASTICA
THE MENACE
Deceptive

Cuando la desgracia entra por la puerta, las buenas melodías saltan por la ventana. Eso es lo que le ha sucedido a Justine, que se ha pasado los últimos cuatro años superando una tragedia tras otra. Aquella niña de buena familia que tocaba en un grupo para no tener que ir a las cenas que su padre organizaba en el club de golf, pasó a ser uno de los personajes más famosos del Reino Unido. Su novio era el sueño húmedo de una generación de adolescentes, su grupo era el más cool del planeta y sus conciertos los más divertidos. Justine tenía una casa en Notting Hill, muchos gatos y alguna que otra adicción. La realidad le llegó al revés. Ella pasó de ser rica a ser famosa, y ése es un proceso que mata. Por poco natural y por desconcertante. Perdió a parte del grupo, acabó a puñetazos con su novio y su falta de producción musical se convirtió en broma recurrente. Para salvarse de este desastre diseñó un plan, que en realidad no lo era. Y por eso funcionó. Refundó el grupo, se alejó de las malas compañías y apartó a un lado el pop. Fruto de este proceso es *The Menace*, el segundo disco de Elastica, casi seis años después de su debut. Si Elastica era un álbum en el que se nos explicaba qué hubieran sido los Stranglers y Wire si sus cantantes hubieran sido capaces de dar más de tres notas, éste nos explica en lo que estos grupo se hubieran convertido si lo suyo no hubiera estado nunca de moda. *The Menace* navega entre el garaje, el punk y el hard rock. Tal vez por incapacidad de crear algo que se guarde en la memoria y en los anuncios, algo como *Connection* o *2:1*, tal vez por las pocas ganas de volver a tener gatos, novio y casa en Notting Hill, este disco es una historia muy diferente a lo que podíamos esperar. No es el disco experimental que prometieron, no es la continuación que les pedían. Simplemente, es una obra algo deslabazada que sobrevive gracias a momentos de verdadera suciedad. Y no hay nada mejor que algo bien guarro para levantarse cada mañana.
Xavi Sancho

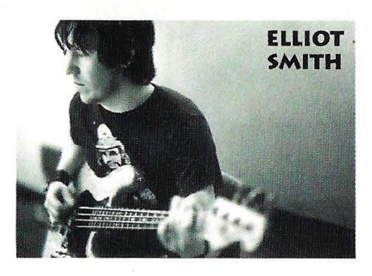

ELASTICA

DIMITRI FROM PARIS
A NIGHT AT THE PLAYBOY MANSION

Seguro que siempre has soñado con una fiesta en la mítica mansión de Playboy. Imagínate paseando por la piscina, con tu cóctel en la mano y rodeado de bellezas por todas partes. Playmates, playmates y más playmates. Perfecto, ¿no? Pues aún no, falta añadirle la mejor música de baile que puedas imaginar. ¿Y se te ocurre alguien mejor que Dimitri para la ocasión? Por supuesto que no.
Esta es la historia que hay detrás de este pedazo de disco. Dimitri nos ofrece la sesión de DJ que hizo en la famosa mansión de Beverly Hills. Y para esa ocasión tan especial, este genial gabacho recupera un conjunto de temas setenteros llenos de funky, jazz y dance music y los pasa por su particular batidora, donde les añade todo lo necesario para hacer mover a cualquiera que tenga sangre en las venas. ¿Los demás ingredientes? Samba, soul y ritmos latinos. Trompetas, saxos y wawas. House, gritos y divas. Clase, erotismo y energía. Y por encima de todo, ganas de fiesta, inspiración y *savoir faire*. ¿También ves conejitos por todas partes?
La sesión se inicia con *Reach inside*, que cuenta con unas percusiones en plan samba que ya anuncian lo que se nos viene encima. A partir de aquí se va desplegando todo el arsenal necesario para que dejes hasta la última gota de sudor en la pista de baile. Además, de vez en cuando samplea para dar el efecto de modernidad necesario y lograr así lo mismo que Fantastic Plastic Machine, es decir, que la música retro suene moderna.
Entre las maravillas, *The groove EP* —con unas escalas vocales brutales—, *Outro lugar* —cambio a ritmos latinos en el momento perfecto—, *Shangri-la* —¿también te recuerda a *Vacaciones en el mar*?— o *Talking all that jazz* —con toque breakbeat incorporado.
En definitiva, una electrizante, sensual e inspirada sesión que desprende clase y frescura por los cuatro costados, pero siempre con ese glamour decadente que caracteriza a la época en la que se basa. Muy funky, muy sexy y muy cool. Genial.
Xavier Lezcano

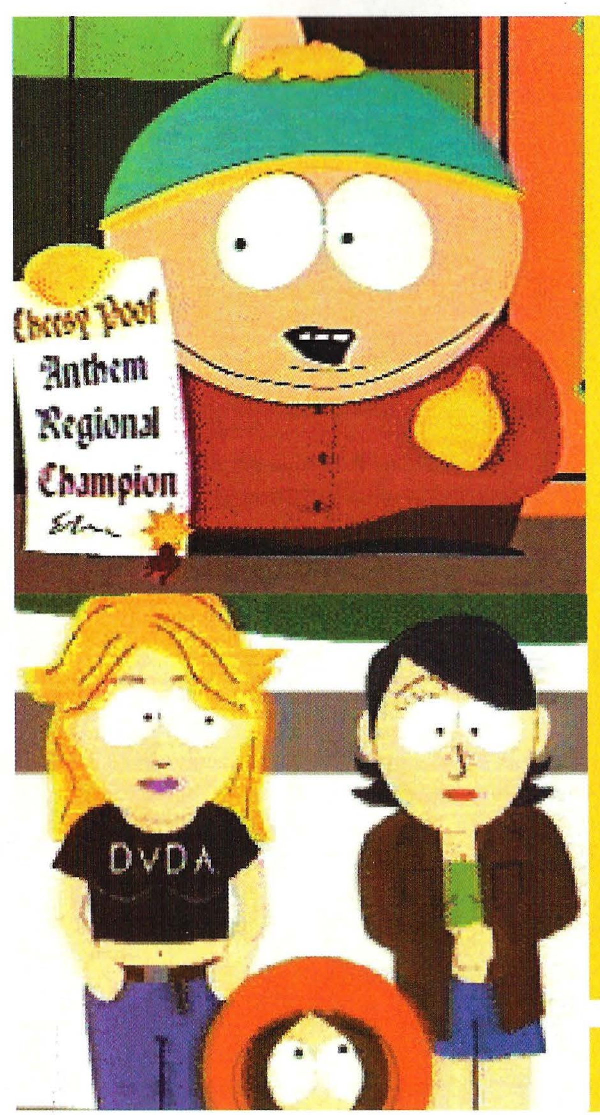
ELLIOTT SMITH
FIGURE 8
Dreamworks/Universal

Elliott Smith era un músico callejero que soñaba con los Beatles. Un día alguien le descubrió, ganó un Óscar y dio la vuelta al mundo en primera clase. Ahora, Elliott Smith edita un nuevo disco que no es más que un mensaje a Paul, Ringo y George. Si quieren reformar a los Beatles, es a él a quien deben llamar. Y es que lo más importante para él de este disco, es que lo grabó en Abbey Road y utilizó el piano de *Penny Lane*. Dios, qué emoción, Elliott. Qué bonito esto de jugar con los juguetes de tus ídolos. Smith fabrica tiernas piezas de folk más cercanas a Donovan que a Woody Guthrie, hace un rock suave donde las estridencias son extirpadas en nombre de la soledad y la nostalgia. Elliott sabe escribir canciones pop, temas que suenan muy bien, cuya estructura es casi perfecta, pero que la mayoría de las veces van cortas de inmediatez, o de un estribillo que haga que a los DJ's se les pongan los pelos de punta y se les imposte la voz aún más. Y tal vez por eso, Smith es tan bueno. Porque como nos han convertido al pop en una máquina de refrescos, hemos aprendido a apreciar la honestidad y la sinceridad más que antes.
Probablemente, Smith no hace piezas más inmediatas porque no sabe, pero, como todos los grandes genios, sabe convertir sus debilidades en armas. Así, nos regala discos de pop sin singles, sin temas emblemáticos y más difíciles de cantar en la ducha que las arias de Verdi. Las suyas son canciones que pasan una tras o otra, sin hacer ruido, llenando la habitación de un añejo regusto a algo y tu cabeza de otros menesteres. Cuando acaba el disco, vas hacia el reproductor, dudas un segundo y lo vuelves a poner. Desde el principio, pues no recuerdas nada que te haya gustado en especial, pero sientes la imperiosa necesidad de escucharlo de nuevo. Es como la Coca Cola.
Xavi Sancho


ELLIOT SMITH

BLACK BOX RECORDER
The Facts Of Life
Nude

El show de las madres adolescentes es un programa producido por Luke Haynes. Lo ve casi toda Inglaterra y Tele 5 lo ha comprado para cuando acabe *Gran Hermano*, a ver tiene tanto tirón como lo de las prostitutas arrepentidas (¿arrepentirse de ser prostituta? Es como arrepentirse de ser bombero, no lo entiendo). En él, las madres tatuadas de suburbia desfilan con sus maridos llenos de piercings. Tienen dos hijos a los dieciocho y el paraíso es una casa lejos de la vía del tren. Las madres adolescentes no son suicidas, porque no son románticas, son reales. Y como todo es muy real, la música del programa es un sueño. Las madres adolescentes sueñan con ser como All Saints, Human League o cualquier grupo de synth pop. Pero a ellas no les salen letras sobre bares en los que se toman cócteles. Las suyas son historias de ex novios que querían ser futbolistas y acabaron robando coches, de carreteras sin emoción que siempre llevan a la misma mierda de sitio, de casas que hoy, tras dos años, por fin tienen agua caliente. Luke Haynes las conoce bien porque siempre ha estado fascinado por las historias que acaban mal, o no acaban, que, a veces, es aún peor. Para este programa cuenta con una presentadora de lujo. Sarah es como una madre adolescente enfadada, pero glamurosa. Susurra muchas veces porque está muy cansada para cantar. Con ella, y con un viejo amigo, ha hecho esto, que es su segundo proyecto después de aquel gran "Lo siento, soy inglés", que era más orgánico y oscuro, pero menos brillante. En este en cambio, Luke ha acentuado su crueldad, y les ha regalado a sus personajes un atisbo de esperanza en forma de envoltorio más rico, más electrónico y más sofisticado. Qué cabrón.
Xavi Sancho



SOUTH PARK

Dir: Trey Parker

Hacia el final de la película hay un momento musical que podría estar sacado de cualquier tortura neofascista de la Disney. Un personaje canta una balada profunda e intensa en la que llora su fatal destino y habla de un mundo mejor al que aspira. Está triste y los hijos de los padres divorciados que han llevado a sus niños al cine ese domingo de verano van a llorar. Pero no, un momento. Este personaje es Satán, y llora porque su amante homosexual en el cielo, Saddam Hussein, ya sólo le quiere por el sexo. Bienvenidos a *South Park*, la película, por decirlo de alguna manera.
Pero es sólo una película de dibujos animados, son niños, es un pueblo. ¿Por qué está calificada R (para mayores de 18 años) en EE.UU? ¿Tal vez por su fuerte lenguaje soez? ¿Tal vez por sus elementos blasfemos? ¿Tal vez por el fuerte contenido sexual? Pues sí, por todo eso. Y es que *South Park* es como un manga, pero en inteligente. De hecho, es tan estúpido que parece inteligente. Así queda mejor dicho, sí. ¿Pero lo pueden ver los niños? Bueno, poder, pueden, pero mejor con los ojos vendados y las orejas taponadas. Pues ya sabemos la afición que tienen los más pequeños a reproducir frases y escenas de sus películas preferidas, y de este film no pueden reproducir ni los títulos de crédito sin que los padres se pregunten qué hicieron mal, por qué el niño es un psicópata. Si yo nunca le compré videojuegos violentos, si sólo le dejaba ver Antena 3. Y es que esto es exactamente lo que les pasa a Kyle, Stan, Cartman y Kenny en la película. Consiguen, secretamente, ver un film canadiense para mayores de 18 años (y esto ya es hilarante, pues nadie podría imaginarse a los canadienses haciendo otra cosa que documentales sobre el ciervo o el fletán) . En él, dos cómicos baten el récord mundial de frases soeces por minuto. Los niños, claro, no pueden más que imitarlos. Los padres de la comunidad de South Park se revelan contra esto. Descubren el origen de la mutación de sus niños e inician una guerra contra Canadá. Guerra, no guerra cultural. Hay que ejecutar a esos bastardos.
El film contiene una serie de bromas que prefiero no reproducir. No porque sería quitarle emoción, si no porque el director de esta revista me despediría de manera fulminante. Y menos mal que no ha visto el film, porque si no me ejecutaría. Bromas sobre los hermanos Baldwin, sobre Bill Gates y algo extremadamente grosero sobre Winona Ryder. Aquí hay para todos, menos para los niños. *South Park* hace parecer a Andy Kauffman Lina Morgan. ¿De verdad los niños son así?

Xavi Sancho

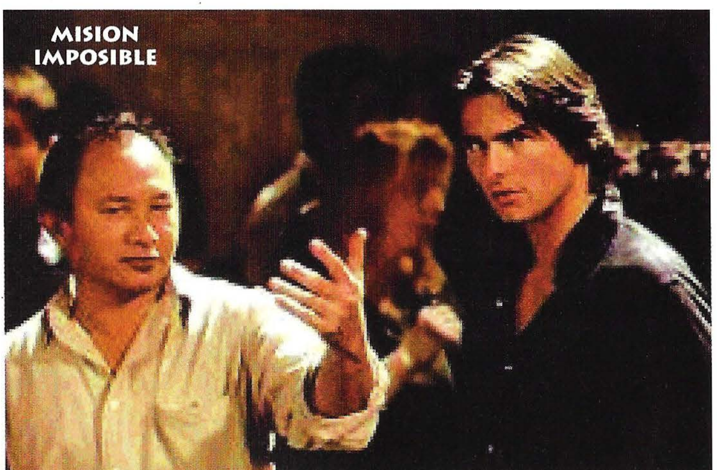
SOUTH PARK
Mantener lejos del alcance de los niños

MISIÓN: IMPOSIBLE 2

Dir: John Woo

Int: Tom Cruise, Thandie Newton, Dougray Scott, Anthony Hopkins, Vintg Rhames

Hace cuatro años, Brian Dé Palma dirigió la primera película inspirada en esta serie televisiva de culto y el resultado, a grandes rasgos, fue a/ un thriller desordenado y confuso cuya línea argumental resultaba prácticamente incomprensible, b/ un recital de incompetencia interpretativa y falta alarmante de *glamour* a cargo de Tom Cruise (el peor papel de su carrera), c/ unas escenas de acción sobradas de espectacularidad pero tirando a aburridas y sin una gota de encanto y d/ un superlativo éxito en taquilla.
Así pues, el reto de John Woo al dirigir esta secuela era conseguir serias mejoras en los puntos a, b y c sin poner en peligro el d y jugando, además, con las cartas marcadas: mismo actor principal y guión parecido. ¿Misión imposible? Pues casi, pero no para el rey del cine de acción más palomitero, estilizado y frenético que se hace en la actualidad. Su presumible gran éxito del verano es a/ un thriller tramposo pero coherente, trufado de pequeñas sorpresas e identidades dobles al más puro estilo de las películas de James Bond de hace veinte años, b/ un paso adelante en la carrera de Cruise como *sex simbol* universal, irresistible entre adolescentes, madres y abuelitas y c/ un recital de escenas de acción divertidas y espectaculares. O sea, algo parecido a lo que hizo con *Cara a cara*: un caramelo visual relleno de dinamita que, además, no traiciona del todo el inteligente espíritu de la serie en que se inspira. Aunque tampoco nos emocionemos, *Cara a cara* tenía un plus de sofisticación argumental y una trama de fondo de los que *M:I2* carece. Aquélla llegaba de sobras a la categoría de divertimento inteligente y ésta se queda... pues eso, en película taquillera sin muchas aristas, una papeleta dignamente resuelta. Esta vez se trataba más de vencer que de convencer, y en eso John Woo, a diferencia del cada vez más errático De Palma, es todo un maestro.


MISION IMPOSIBLE


MISIÓN IMPOSIBLE

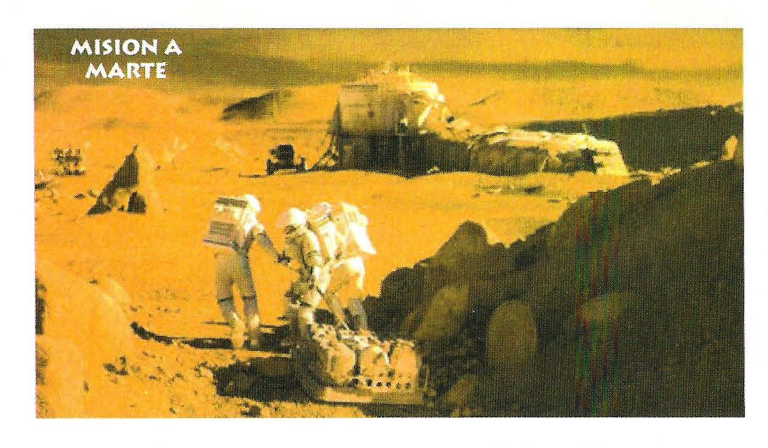
Ángel Urtubi

TANGO PARA TRES

Dir: Damon Santostefano

Int: Matthew Perry, Neve Campbell, Dylan McDermott

Las comedias románticas no suelen basarse en premisas excesivamente originales: un argumento tópico, unos protagonistas con encanto y tres o cuatro equívocos son lo que cualquiera espera ver en este tipo de películas. Y, en ese sentido, *Tango para tres* resulta irreprochable porque no ofrece absolutamente nada más. Ligeramente emotiva, ligera-



Vídeo

mente divertida y pesadamente ligera. Y es que a pesar de estar pensada para no levantar pasiones encontradas, ni siquiera para ser recordada suficiente tiempo como para analizarla, esta película resulta a veces demasiado cargante y algo irritante. Sobretodo, por su pésima composición de los personajes que produce en el espectador ciertos momentos de sonrojo. Ver a esos chicos de cartón piedra, absurdos de tan planos, dar vueltas por una trama vista hasta la saciedad, le hace dudar a uno de la necesidad de rodar esta película; cuestionarse por qué nadie pensó medio minuto en cómo aportar algo, ya no digo nuevo, pero sí interesante. Más que nada, porque ¿quién quiere pagar por una versión rancia de *El apartamento* con un protagonista definitivamente menos dotado que Jack Lemmon?. Pues mucha gente, me dicen, porque la otra es en blanco y negro y esta es más moderna y más chula. Pues eso sí que no lo entiendo, les digo, porque lo único moderno que yo he visto aquí es un aparato de realidad virtual en una aparición francamente fugaz. Si, por lo menos, tuviera unos protagonistas más guapos (pedazo objeto del deseo está hecha la Campbell con sus muecas de niña bizca), menos estúpidos o con algo más de vida (algún revolcón digno de mención no estaría de más), uno podría olvidarse de una premisa argumental tan tonta o del horroroso peinado que le han hecho a Matthew *Friends* Perry. Pero, como nada de eso sucede, yo sigo sin verle la ventaja sobre el clásico. Y apuesto a que nadie me la hace ver.

Eugènia de la Torriente

MISIÓN A MARTE

Dir: Brian De Palma

Int: Gary Sinise, Tim Robbins, Don Cheadle

Después de la exitosa *Misión: imposible*, De Palma lo intenta de nuevo con las misiones. Creo, incluso, que el buen hombre no debía pretender mucho mas que engañar algún que otro despistado con el anzuelo de una secuela de aquélla, pero ambientada en Marte. Pero, existen dos graves objeciones a mi teoría: a) se ha estrenado casi al tiempo que la auténtica segunda parte de *Misión: imposible*, hecho que dificulta con mucho el engaño y b) ¿por qué ha hecho entonces una película de tan elevadas pretensiones filosófico-reflexivas? Lo cierto es que todos los que esperen encontrara aquí unas cuantas aventurillas espaciales tipo *Armageddon*, ya pueden desengañarse. Si esta fuera la típica película de acción de rescate espacial aún podría tener un pase. Para desgracia para todos no lo es. Ni de lejos. Penosamente construida, plagada de planos acrobáticos y otros recursos "angustiosos" igual de originales, *Misión a Marte* aburre, marea y carga a partes iguales. Con su mezcla imposible de todos los referentes de películas de astronautas anteriores, De Palma consigue que actores tan reconocidos como Robbins o Sinise parezcan peleles absurdos (por supuesto ayudan mucho unos diálogos que parecen sacados de *Lo que el viento se llevó*). Delirantemente absurda y absurdamente tonta, esta película cuenta la aventura de un equipo de la NASA que viaja a Marte en ayuda de una primera nave que, claro, ha tenido problemas. La sucesión de percances que sufre esta segunda nave (comandada por los protagonistas) no puede ser más cutre y menos interesante y sólo consigue que, por una vez, uno se ponga del lado de los meteoritos, los tanques de oxígeno, etc. deseando que, por fin, alguien acabe con tan pesados astronautas. Patética.

Eugènia de la Torriente



ELECTION

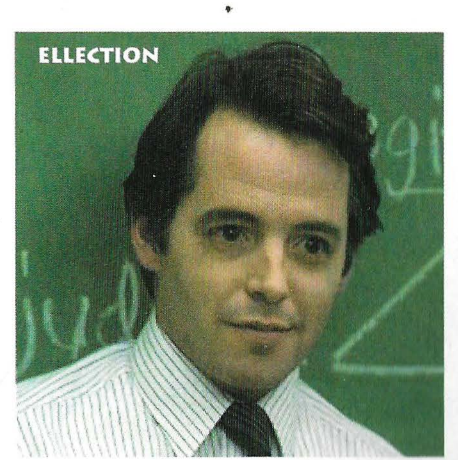
Dir: Alexander Payne

Int: Matthew Broderick, Reese Witherspoon

El estreno cinematográfico de *Election* pasó completamente desapercibido para la mayoría. A pesar de cosechar críticas unánimemente favorables no duró más de una semana en los tres o cuatro cines que la estrenaron. Demasiado poco promocionada para el público palomitero y con aspecto demasiado tonto para el sesudo, *Election* no encontró su lugar.

Pero es esta una película fantástica, divertida y cáustica que, precisamente, posee la gran virtud de gustar a niños y papás por igual. Una producción MTV que, ya desde los títulos de crédito, se muestra como un producto atípico. Nada de colorines, músicas atronadoras y cámaras en picados imposibles. No, *Election* es una película formalmente mucho más moderada, pero terriblemente ácida en el fondo. Con su apuesta por una galería de seres vulgares, anodinos, prototípicos del Medio Oeste americano, esta película se aleja de la temática *Sensación de vivir* que se le presupone. Lo mejor, unos personajes estupendamente construidos y aún mejor interpretados (impagables Matthew Broderick y Reese Witherspoon) que consiguen reproducir en un instituto el deterioro de la democracia y sus instituciones sin hacerte perder la sonrisa. *Election* mereció trascender más en su momento. No tuvo suerte. Esperemos que el circuito de vídeo le sea más favorable. Ojalá.

Eugènia de la Torriente



EL CLUB DE LA LUCHA

Dir: David Fincher

Int: Edward Norton, Brad Pitt, Helena Bonham Carter

Hay un tipo de rabia, opina David Fincher, que parece venir de la punta de tu columna vertebral. Te sorprende una mañana, a la hora del café, cuando estás a punto de planchar la corbata. Se instala en un lugar indeterminado entre el cerebro y la boca del estómago. Es esa rabia incomprensible y en el fondo puede que injusta la que hace que lleves al trabajo una pistola semi-automática y ¡bang!, ¡bang! te líes a tiro a tiros con el jefe de planta. O con la recepcionista. O con un analista de hardware que pasaba por allí. Esa rabia (su análisis, cargado de ironía inmisericorde) es la sustancia de *El club de la lucha*, una película inteligente y fértil, que se presta a múltiples lecturas. Puede entenderse como una sátira (pasada de rosca) del mundo del capitalismo corporativo, pero también como una dudosa y algo fascistoide glorificación de la violencia, todo depende de dónde queramos poner el énfasis. La primera vez que la vi me sobraron casi tres cuartos de hora, pero me quedé anclado a la butaca justo al final, cuando el personaje de Norton se enfrenta de una vez por todas a su mente enferma, justo a tiempo para presenciar la destrucción de Wall Street desde un ático con paredes acristaladas y a ritmo del *Where's my mind* de los Pixies. Esta última vez he sido un poco menos sensible a esta media hora final tan vitamínica, y empiezo a pensar que *El club de la lucha*, es, sobretodo, una retorcida historia de amor entre dos personas disfuncionales, rotas. No sé cuál de las dos versiones me ha gustado más, pero confieso que la otra, la que ha visto casi todo el mundo (la intolerable, por poderosa, reflexión sobre el nihilismo fin de siglo) yo he preferido perdérmela, no sea que me la acabe creyendo y me dé por acribillar a balazos al analista de hardware.

Germán Aspizu

¡DILUVIO DE NOVEDADES!

Tenemos análisis y previews de algunos de los juegos que arrasarán el próximo otoño.

Échale un vistazo a: *Plasma Sword*, *Giga wing*, *Ultimate Fighting Championship*, *Jet Set Radio*, *Le Mans 24 Horas* y muchos, muchísimos más.



Además: **Una completa guía para arrasar *online* con Chu Chu Rocket y "Juegos prohibidos", nuestro repaso a los títulos japoneses que no se editarán en España.**






FERRARI 355
PIRELLI
JET SET RADIO
SYDNEY
MBLE
SPACE
CHANNEL 5

¡Susc

DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.990 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.490 ptas.(vía aérea).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

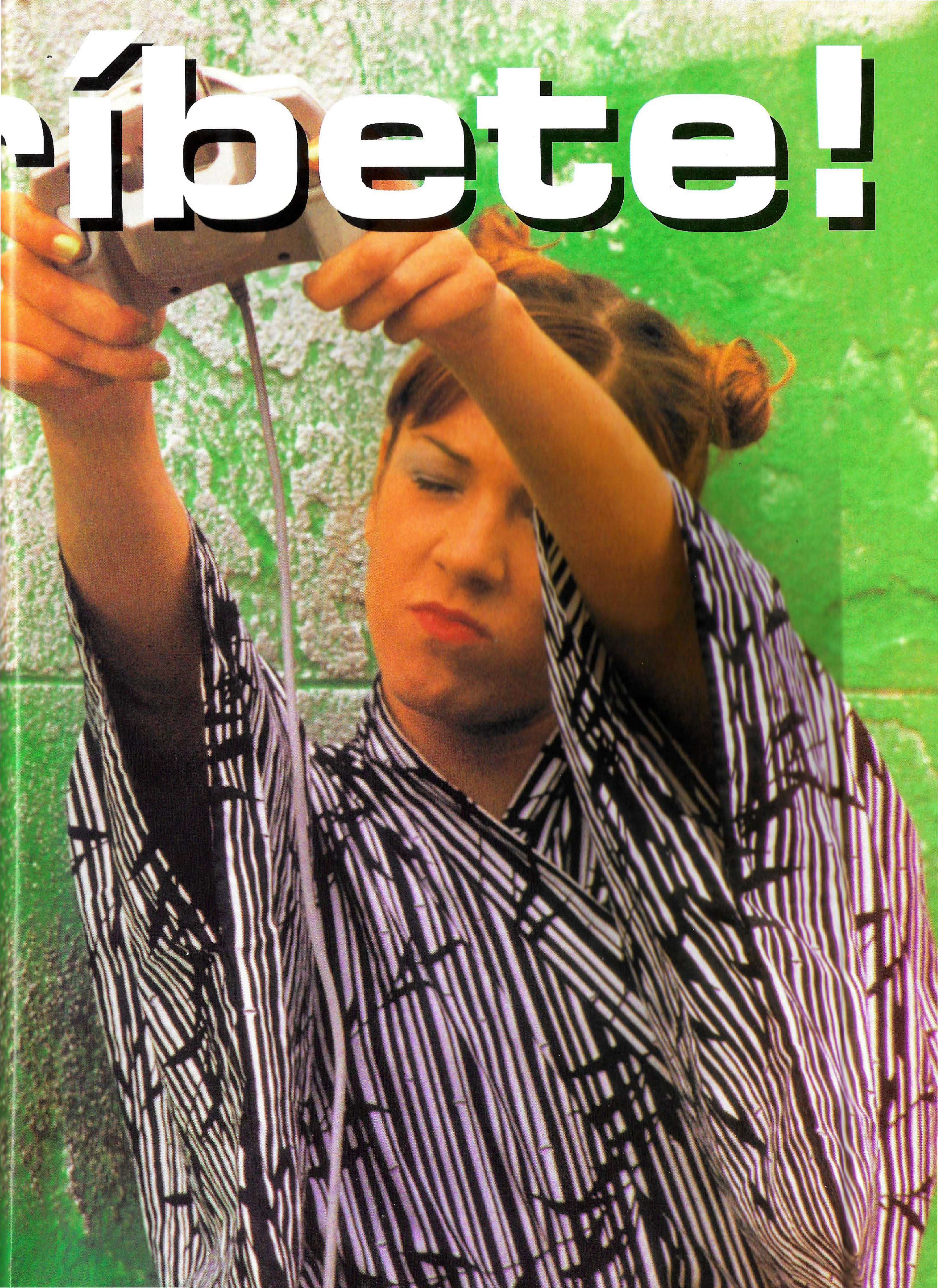
.... a .... de .... de 2000
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59


íbete!

Solvencia contrastada

LA COLUMNA DE DAVE 2000



Dave 2000, el espía que se cuela hasta la cocina, ha recuperado parte de su entusiasmo original. Pero nunca pierde la oportunidad de tirar la piedra y esconder la mano.

En unos grandes almacenes que están muy cerca de donde vivo (no os doy más detalles, por algo soy un infiltrado), los juegos de Dreamcast han ido a parar a una especie de cuarto trastero, cada vez más alejados del espléndido vestíbulo en que hordas de niños se apiñan alrededor del software de la gris de Sony. Te hacen sentirte como un paria.

Al principio fue maravilloso: los juegos de la recién editada Dreamcast estaban a la derecha de la entrada principal, junto a monitores que exhibían imágenes de *Sonic Adventure* y *Ready 2 Rumble* para que todo el mundo viese cuán grande era la calidad gráfica de la consola. Los dreamcasteros estábamos orgullosos de haber apostado por la máquina más potente y con más futuro del mercado.

Ahora han ido a parar a la trastienda, más allá incluso de donde están los juegos de PC rebajados y los de PlayStation de segunda mano. Quién nos ha visto y quién nos ve.

Al menos *Crazy Taxi* sigue estando en la selección de los juegos del mes, recordándonos que fue nuestra consola la que inauguró la era de los 128 bits. Pero no es ningún consuelo, porque el monitor de muestra está monopolizado por niños de doce años que han estado practicando en casa de sus primos y quieren demostrar a todo el mundo que son capaces de hacer buenas puntuaciones. ¿Qué se supone que pretenden? ¿Que alguna de las escasísimas chicas que visitan la tienda se interese por su pericia videojueguil y les invite a ir a su casa para recibir una educación completa en las artes del amor? Niño, sal de en medio y vete a la sección de cartas Pokémon, que es el lugar al que perteneces.

La única ventaja de todo esto es que los juegos de Dreamcast entran rápidamente en oferta, así que hoy es mucho más barato conseguir software del bueno que hace diez años. Además, Sega está estudiando flexibilizar su política de precios y seguro que muy pronto conseguiremos maravillas en 128 bits por la mitad de lo que pagamos ahora.

Es una pena que no todo el mundo esté dispuesto a creer en la Dremcast, porque el ritmo al que se editan buenos juegos es superior al del resto de plataformas y, además, la partida *online* ya es una realidad. A ver si la campaña televisiva recién estrenada hace que las cosas empiecen a cambiar.

Porque el mundo no ha cambiado y los cimientos de nuestra civilización no se han conmovido, ni siquiera se han disparado las ventas de las Dreamcast, pero Sega ya ha hecho realidad su revolución pendiente. Dentro de 50 años, cuando todos seamos más calvos y más escépticos, Sega y su Dreamcast serán recordados como los primeros que conectaron nuestro televisor a una Red mundial de jugadores. ■

¿NO ES LO SUFICIENTE PARA TI?

